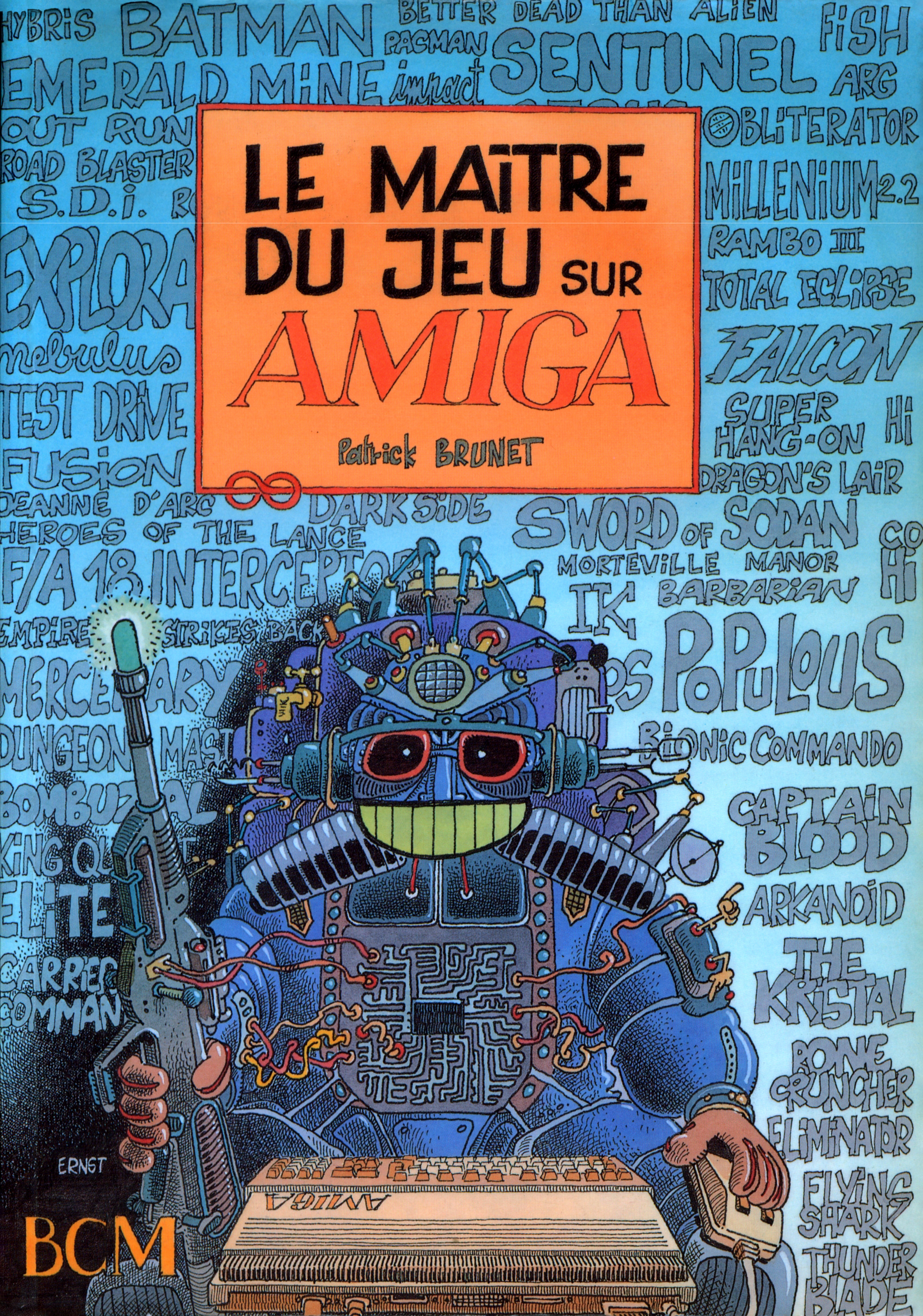


LE MAîTRE DU JEU SUR AMIGA
Patrick BRUNET
BCM
ERNST
HYBRIS
BATMAN
BETTER DEAD THAN ALIEN
PACMAN
SENTINEL
FISH
EMERALD MINE
impact
ARG
OUT RUN
OBLITERATOR
ROAD BLASTER
MILLENIUM 2.2
S.D.I.
RAMBO III
EXPLORA
TOTAL ECLIPSE
nebulus
FALCON
TEST DRIVE
SUPER HANG-ON
FUSION
DRAGON'S LAIR
DARK SIDE
SWORD OF SODAN
HEROES OF THE LANCE
MORTEVILLE MANOR
IK
BARBARIAN
POPULOUS
BIONIC COMMANDO
CAPTAIN BLOOD
ELITE
ARKANOID
THE KRISTAL
BONE CRUNCHER
ELIMINATOR
FLYING SHARK
THUNDER BLADE
AMIGA

LE MAITRE DU JEU

sur AMIGA

par Patrick BRUNET

B.C.M.
1989

Tous les efforts ont été mis en oeuvre pour assurer un bon fonctionnement des programmes proposés dans cet ouvrage. Néanmoins, malgré les vérifications, une erreur pourrait nous avoir échappé. Ni l'éditeur, ni les auteurs ne peuvent être tenus pour responsable des dommages qui pourraient survenir suite à l'usage d'un de ces programmes.

Couverture réalisée par Serge ERNST.

---

1 ère édition Novembre 1989
Imprimé en Belgique par l'imprimerie LEMAIRE - 4030 GRIVEGNEE
Dépot légal : D/1988/3827/25 ISBN : 2-87111-025-5

Distribué en France par P.S.I. , 6-10 Bd Jourdan, F - 75014 PARIS
Distribué en Belgique par LAROUSSE Rue G. KURTH, 25-27, 1140 BRUXELLES

Connaissez-vous les autres ouvrages édités par B.C.M. sc ?

Série Hi-Tech

Les Magnétoscopes, Fonctionnement et Dépannage	J. HERBEN
Les Lecteurs de Compact Disc	J. HERBEN

Série Informatique

Domptez votre souris	G. HERZET
Ecrire en dBASE II et III	C. MICHEL
Ecrire en MACINTOSH	B. LABAYE,J.M. HANSSEN et M.LAFFUT
Explorer QuickBASIC	C. RENARD
Explorer TurboBasic	V. LABAYE et A. RIGO
Le Livre de l'AMSTRAD	D. MARTIN
Le Livre du 64	B. MICHEL
Le Livre du MS/PC-DOS pour PC et AT	F. PIETTE
Le Livre du MSX	D. MARTIN
Le Livre du PICK	D. MARTIN et B. MICHEL
La Maîtrise des cartes EGA	F.SENGLEA
Le Maître du Jeu sur C64 et C128	P. BRUNET
Les Secrets d'AutoCAD	M. BENOIT
Les Secrets d'UNIX	G. HERZET
PC, XT, AT, Maintenance et Améliorations	B. MICHEL et M. BENOIT
Personnalisez votre MS-DOS	B. MICHEL et A.L. SURNY
SQL Un nouvel art de programmer	J.L. TROUPIN,J.M. SCHELLINGS, J. VAN RICKSTAL

Disquettes distribuées par B.C.M. sc.

Ces disquettes contiennent les programmes des livres concernés

Le Disque du 64
Le Disque de dBASE
Le Disque du PICK
Le Disque du MACINTOSH
Le Disque du MS/PC-DOS
Le Disque de QuickBASIC
Le Disque de TurboBasic
Personnalisez votre MS/DOS.

En préparation.

Les Secrets d'AutoCAD (tome 2)	M. BENOIT
Maîtrisez dBASE IV	P. BELMONT
SQL et dBASE IV	J. VAN RICKSTAL
Le Maître du Jeu sur ATARI	P. BRUNET

INTRODUCTION

A tous les malades de la manette

La Vie Eternelle n'est pas de ce monde. Surtout pas dans les jeux dont vous êtes si friand ! On pourrait passer une vie à découvrir le secret de la Vie Eternelle sans y arriver tant il existe de jeux différents dont le concepteur n'avoue qu'un seul but : la mort la plus rapide possible du joueur ! Face à cette menace permanente, nous avons décidé de vous offrir à coups de trucs et de programmes les portes du paradis ludique de l'AMIGA.

En devenant le "Maître du Jeu", vous résoudrez sans problème les énigmes du Manoir de Mortevielle ou d'Explora, vous décapiterez les dragons, vous vous enrichirez dans les profondeurs d'Emarald Mine et, sur votre lancée, aux commandes de votre F 16, vous irez sauver l'avion du président des Etats-Unis d'une inévitable destruction !

A vos marques ...

Prêts ...

Jouez !

Toute ma reconnaissance et mon amitié à
Christine, mon épouse, pour la patience et les tasses de café,
Marc Putters, pour les 233 jours de spéléologie dans les moindres recoins d'EMERALD MINE,
La géniale équipe de BCM, André, Benoît, Colette, Eric et Marc qui ont réussi, à partir de mon infâme manuscrit, à produire l'excellent ouvrage que vous avez en mains.

TABLE DES MATIERES

ARKANOID	9
BARBARIAN II	10
BATMAN	13
BETTER DEAD THAN ALIEN	15
BIONIC COMMANDO	16
BOMBUZAL	18
BONE CRUNCHER	20
CAPTAIN BLOOD	21
CARRIER COMMAND	24
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE	25
DARK SIDE	26
DRAGON'S LAIR	27
DUNGEON MASTER	30
ELIMINATOR	31
ELITE	32
EMERALD MINE	35
EMPIRE STRIKES BACK	48
EXPLORA	49
F/A-18 INTERCEPTOR	53
FAERY TALE	63
FALCON	66
FISH	70
FLYING SHARK	72
FUSION	73
GOLDRUNNER	74
HEROES OF THE LANCE	75
HYBRIS	78

IK	79
IMPACT	80
INCREDIBLE SHRINKING SPHERE	81
JEANNE D'ARC	89
KING'S QUEST II	92
KING'S QUEST III	95
MERCENARY	98
MILLENIUM	107
MORTEVIELLE MANOR	111
NEBULUS	119
OBLITERATOR	120
OUTRUN	126
PACLAND	127
POPULOUS	128
RAMBO III	131
ROAD BLASTER	132
S.D.I.	133
SUPER HANG-ON	134
SWORD OF SODAN	136
TEST DRIVE	137
THE KRYSTAL	138
THE SENTINEL	141
THUNDER BLADE	147
ZAK MAC KRACKEN	148

ARKANOID

Genre : **Casse briques.** Editeur : **OCEAN Software**

Trucs :

Appuyez sur la barre d'espace pour vous mettre en pause, puis tapez le mot **DSIMAGIC** et ensuite récupérez la pastille qui tombe. Vous disposerez alors des touches suivantes pour appeler les pastilles :

D = triple balle
B = exit
C = colle
L = laser
E = expand
S = slow
P = raquette supplémentaire
F = raccourci jusqu'au 33e tableau.

Curiosité :

Lors du chargement, lorsque l'écran rose disparaît, appuyez et maintenez enfoncé le bouton droit de la souris. Une image de présentation du jeu **ROBOCOP** apparaît. Si vous maintenez la pression suffisamment longtemps, une musique charmera vos pavillons émerveillés.

Astuce :

Sur l'écran des "High Scores", entrez le nom **DEBBIE S**. Lorsque vous reviendrez au jeu vous bénéficierez d'un nombre infini de vies.

BARBARIAN II

<u>Genre</u> : **Arcade-Aventure** <u>Editeur</u> :**Psygnosis**

Jeu :

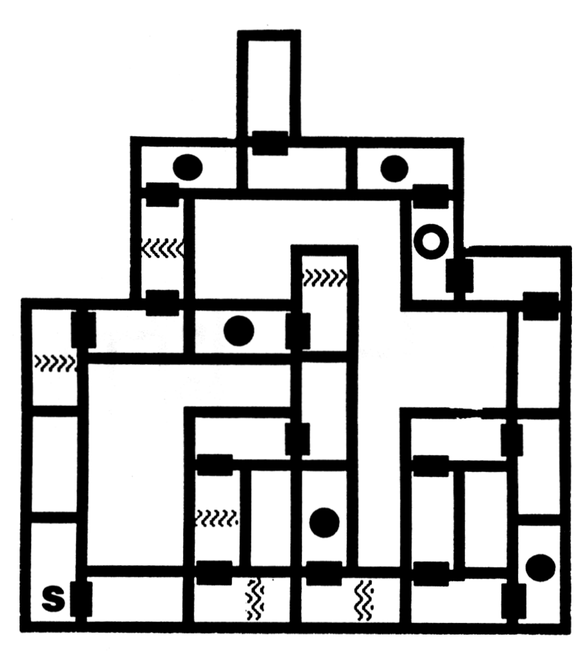
Vous dirigez un guerrier barbare qui affronte des adversaires à l'épée. La première partie est une mise en condition où votre botte secrète sera de décapiter votre adversaire. Ensuite le barbare affronte des adversaires d'habileté croissante pour finalement se mesurer avec le sorcier DRAX et délivrer la princesse.

Trucs :

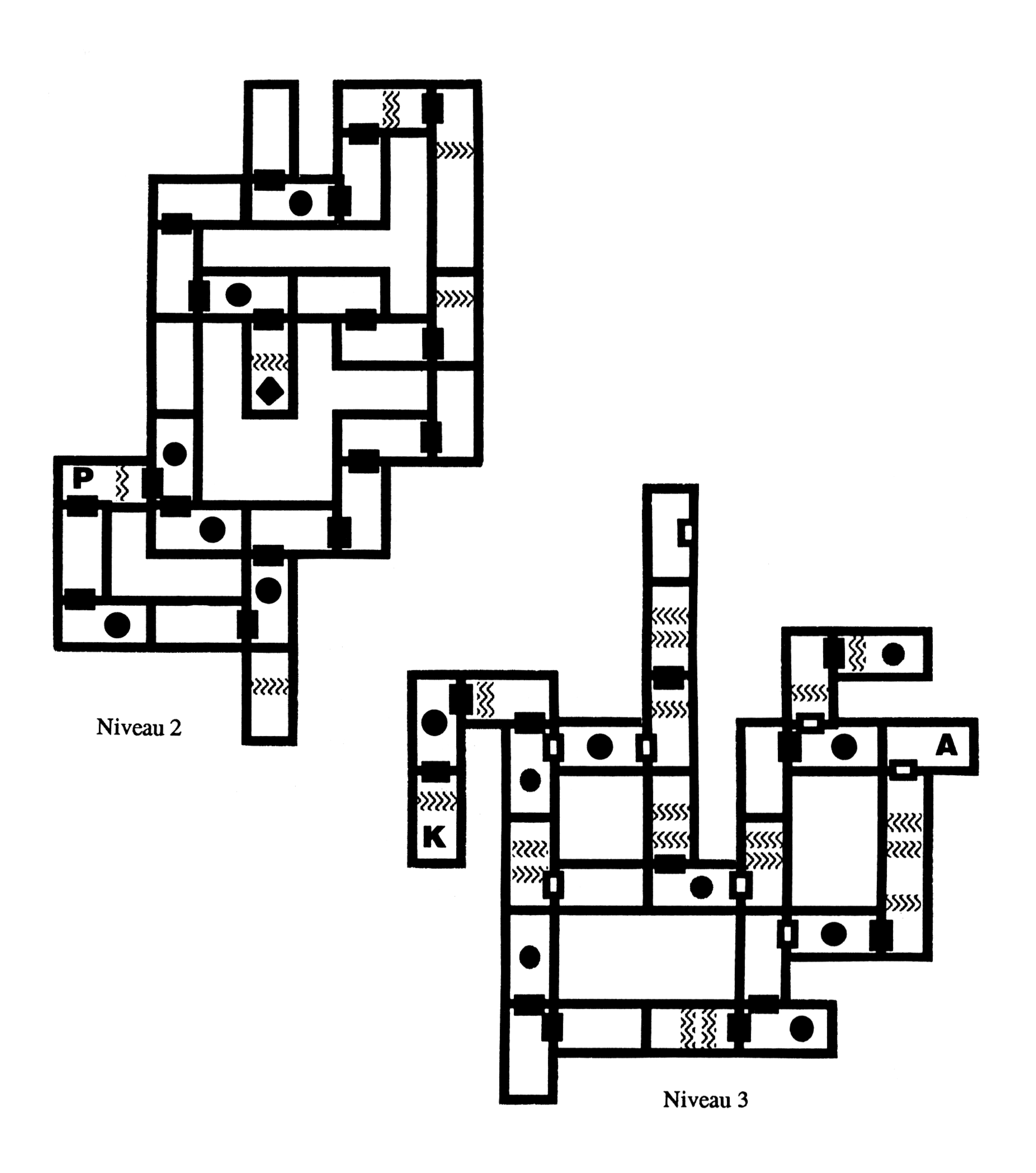
Tapez **04-08-59** et **RETURN** au début du jeu (il faut taper chiffres et tirets), vous êtes alors invincible. Si vous devenez invulnérable, le sorcier le devient aussi. Pour le tuer, appuyez sur **BACKSPACE**, et au boulot. Retapez ensuite le code d'invulnérabilité (ci-dessus) pour revenir à la surface.

BARBARIAN II

S	Shield
P	Potion
K	Key
A	Axe
●	Pitholes
●	Pithole monsters
○	Improved resistance to harm
≪	Slime
▣	Open door
■	Locked door
◆	Diamond



Niveau 1



Niveau 2

Niveau 3

BATMAN

Genre : **Aventure Arcade** Editeur : **OCEAN Software**

Trucs et Astuces :

Utiliser FOOD pour vous recharger en énergie
Utiliser FALSE NOSE comme déguisement pour arrêter les attaques
Utiliser TRAINIES pour courir plus vite
Utiliser MAGNET pour désorienter les robots
Utiliser BATARANG pour détruire les ennemis.

Voici la solution de ce jeu d'aventure :

- Gauche, prendre FALSE NOSE, monter, gauche, prendre BATARANG, droite, droite, prendre LOCK PICK, droite, droite, prendre HANG GRENADE, gauche, descendre, gauche, prendre CONTROL DISK, descendre, prendre SET OF TOOLS, monter, gauche, utiliser SET OF TOOLS, utiliser CONTROL DISK, droite, monter, monter, gauche, gauche, prendre DOOR KEY, droite, droite, droite, droite, droite, prendre SWEET, droite, prendre TRAINIES, gauche, gauche, grimper au sommet du building, prendre ROPE, droite, droite, utiliser LOCK PICK, traverser la porte, utiliser DOOR KEY, traverser la porte, droite, descendre, droite, droite, prendre LIFT KEY, gauche, gauche, monter, prendre l'ascenseur, utiliser LIFT KEY, descendre, droite, droite, monter, gauche, monter, gauche, prendre TOAST, prendre DART, droite, droite, droite, droite, droite, prendre GAMES DISK, monter, gauche, monter, gauche, prendre FRIED EGG, utiliser ROPE, monter avec la ROPE, prendre MAGNET, utiliser DART, prendre PASS CARD, descendre, droite, descendre, droite, descendre, gauche, gauche, gauche, descendre, droite, descendre, gauche, gauche, descendre, prendre l'ascenseur, utiliser LIFT KEY pour monter, monter, droite, droite, descendre, droite, droite, droite, monter, gauche, gauche, gauche, monter, gauche, gauche, descendre du building, gauche, gauche, geuche, gauche, gauche, gauche, gauche, gauche, gauche, escalader le building, droite, droite, prendre LEMONADE, droite, droite, prendre FLASHLIGHT, gauche, gauche, gauche, gauche, descendre du building, droite, droite, utiliser PASS CARD, monter, utiliser FLASHLIGHT, gauche, gauche, prendre VIDEO TAPE, droite, droite, droite, droite, droite, monter, gauche, gauche, utiliser VIDEO TAPE, monter, gauche, gauche, monter, prendre CUPCAKE, droite, droite, droite, monter, gauche, monter, droite, droite, monter, droite, droite, monter, gauche, monter, prendre TRUMPET, droite, utiliser GAME DISK... et vous voici arrivé à la fin de ce jeu.

BETTER DEAD THAT ALIEN

<u>Genre</u> : **Arcade-Aventure** <u>Editeur</u> : **ELECTRA**

Trucs et Astuces :

Voici une petite astuce qui permet d'obtenir un écran de tricherie :

* Lorsque l'écran d'option apparaît, tapez "CHAMP"; le mode de tricherie est alors activé. Pour l'utiliser, une seule chose à faire, appuyer sur la touche <HELP>, puis sur le bouton de tir du joystick.

BIONIC COMMANDO

Genre : **Arcade** Editeur : **Yo!**

Jeu :

Pour défendre la terre des envahisseurs extra-terrestres, vous, barbouze équipé d'une mitraillette et d'une prothèse située à mi-chemin du bras mécanique et du lance-grappin, devrez vous hisser d'arbres déssechés en arbres déssechés dans une forêt mourante et vous tailler un passage vers les niveaux suivants (au nombre de quatre) pour arriver à la victoire.

Modification du programme :

Chargez l'Amiga Basic et tapez le listing ci-dessous. Sauvegardez-le ensuite pour une utilisation future. Tapez RUN, puis, quand le programme s'arrête faites un RESET (Ctrl+Amiga+Amiga) et le jeu modifié se chargera. Attention, cette modification du programme est DEFINITIVE !

Listing :

```
10  PRINT "Mettez votre disque en DF0"
15  PRINT "et appuyez sur une touche"
20  MN = 21
25  PRINT "BCM, On est les meilleurs !"
30  WHILE A$=""
40  A$=INKEY$
50  WEND
60  OPEN "R",#1,"df0:bionic",1
70  FIELD #1,1 as t$
80  PRINT "Nombre de vies (1-128)"
90  INPUT n
100  IF N<1 OR N>128 THEN 100
110  LSET t$=CHR$(N)
120  PUT #1,620
130  CLOSE #1
140  PRINT "OK"
150  END
```

BOMBUZAL

Genre : **Arcade Puzzle** Editeur : **IMAGE Works**

Trucs et Astuces :

Voici la liste des mots de passe et leurs niveaux correspondants :

000 : BOMB
008 : RACE
016 : RATT
024 : LISA
032 : DAVE
040 : IRON
048 : LEAD
056 : WEED
064 : RING
072 : GIRL
080 : GOLD
088 : OPAL
096 : SONG
104 : FIRE
112 : LAMP
120 : TREE
128 : SINK

Voici d'autres codes, essayez-les si vous osez !

BIKE	SPOT	NOSE
BIRD	PALM	EYES
TAPE	LOCK	HAIR
VASE	SAFE	SIGN
PILL	WORM	MYTH

* Le meilleur moyen de savoir quels sont les carrés sur lesquels il faut passer est de faire exploser toutes les bombes. Les carrés restants indiquent la voie à suivre.

* Etudiez soigneusement la carte de chaque niveau avant d'essayer d'en finir.

* Lorsque vous essayez de faire exploser une bombe pulsante, prenez-la avant, vous pourrez ainsi facilement en déterminer sa taille.

* Lors d'une téléportation, vous devenez invulnérable aux explosions.

* Les interrupteurs ont trois positions :

1 : PLACER
2 : ALLUME
3 : ETEINT

* La première position ne peut jamais être changée, une fois l'interrupteur commuté.

* L'utilisation de la souris sera réservée aux joueurs expérimentés.

* Lorsque vous vous trouvez en présence de plusieurs bestioles qu'il faut tenter de détruire le plus rapidement possible, utilisez les carrés dissolvants et les interrupteurs pour faire disparaître les carrés sous elles.

BONE CRUNCHER

Genre : **Niveau Arcade**

Editeur : **Superior Software**

Trucs et Astuces :

Mots de Passe :

1 : GOLEMSTENCH
2 : MORPHICLE
3 : GOLEMKILLER
4 : SCARAB
5 : WEB OF DEATH
6 : MONSTERPARTY
7 : CAVE OF DOOM
8 : UNDERGROUND
9 : DEATHCHAMBER
10 : GOLEMSCAVE
11 : HURNSCUT
12 : SLIMEHOLE
13 : BLOODSMEL
14 : BONEPOWDER
15 : NIGHTMAR
16 : MONSTERBREED
17 : THUNDERSTORM
18 : CREEPY CAVE
19 : LIQUIDATION
20 : MEGAMAZ
21 : STRATAGEM
22 : STRATOSPH

CAPTAIN BLOOD

Genre : **Simulateur spatial** Editeur : **Ere Informatique**

Jeu :

Dans un futur éloigné, cinq de vos clônes sont disséminés dans la galaxie. Ils vous pompent toute votre énergie.

Solution pour survivre : récupérer ces clônes et les détruire. Mais la galaxie est vaste et votre temps limité. Pour vous guider, allez à la rencontre des races habitant la galaxie et dialoguez avec elles grâce au système d'icônes.

But du jeu : Téléporter les ennemis dans l'arche pour les détruire. Le Capitaine BLOOD est accompagné de TORKA sa compagne.

Trucs et Astuces :

Vous devez retrouver et détruire cinq de vos clônes et, comme vous l'apprend le jeu, il y a en tout et pour tout cinq races différentes dans la galaxie.

* Dans le canyon, pour voir l'extra-terrestre tout de suite, appuyez sur la touche <ESCape>.

* Le bouton droit de la souris raccourcit le passage en hyper-espace.

* Si vous avez joué assez longtemps, vous avez certainement constaté que l'on est trimbalé d'Izwal en Izwal, jusqu'à ce que l'on vous invite à renconter des Migrax. Ceux-ci sont toujours pressés et n'acceptent votre venue qu'à une heure bien précise.

Cependant, leur heure semble parfois différente de la nôtre. Si vous avez été sur des planètes réputées dangereuses selon les Izwals, vous aurez rencontré une ondoyante. Remarquez qu'en fait vous rencontrerez toujours l'esprit d'une seule et même ondoyante : Torka.

Le but du jeu est de la retrouver après s'être débarrassé des clônes. Après de nombreuses rencontres avec les Izwals, vous finirez par découvrir Yoko, qui veut que vous retrouviez son père qui se trouve sur la planète Ondoya. Revenez sur les planètes précédentes. L'un des Izwals vous donnera les coordonnées de la planète. En remerciant, Maxon vous donne les coordonnées de la planète où l'on trouve le numéro 1. Hélas pour vous, arrivé la-bas, vous ne trouverez rien sinon un esprit de Torka, mais certainement pas de numéro. Bizzare, non ?

D'ailleurs vous êtes-vous un jour demandé comment étaient ces numéros ? Un doute s'installe dans votre esprit à ce moment. La piste des Migrax vous invite à rencontrer un Buggol. Pour lui faire plaisir, il suffit de lui expliquer que vous voulez voter pour lui. Celui-ci ne vous dira hélas pas grand chose. Très vite le joueur va se trouver bloqué, d'autant que les rendez-vous avec les Vroolis-Ulv et les Croolis-Var ne sont pas très instructifs. Le joueur commence à se demander ce qu'il doit faire, pourquoi certains personnages mentent-ils ?... En réfléchissant, tout s'explique.

Rappelons qu'il y a cinq numéros à trouver et qu'il y a, comme par hasard, cinq races. Une petite vérification s'impose. Alors que vous commencez à dégénérer, vous prenez n'importe qui, vous le téléportez et vous le tuez. Vous regagnez de la vitalité comme si celui-ci était un numéro. Il faut alors recommencer la partie depuis le début, refaire toutes les pistes, mais avant de partir de chaque planète, vous devez détruire son habitant.

Ainsi, de planètes en planètes, vous finirez peut être par parvenir à la planète où se trouve Torka. Si cela vous était déjà arrivé auparavant, le jeu ne se terminait pas parce que les numéros n'étaient pas morts. Cette fois-ci, Torka vous remercie et vous congratule d'avoir déjoué les pièges des numéros. Elle vous donne rendez-vous pour très bientôt, après avoir fait une petite pub pour Blood 2, qui comprendra lui un scénario beaucoup plus complexe et surtout beaucoup plus travaillé. Ici, il suffit donc de tuer tout le monde pour gagner !

CARRIER COMMAND

<u>Genre</u> : **Simulateur d'un porte-avions futuriste**

<u>Editeur</u> : **RAINBIRD**

Trucs et Astuces

Lancez le jeu et tapez :

* "THE BEST IS YET TO BE"

Le jeu redémarre. En tapant <+> et <-> sur le pavé numérique, il est possible de changer le niveau d'invincibilité des M.

Essayez également les chiffres du pavé numérique.

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Genre : **Challenge Sportif** Editeur : **OCEAN Software**

Trucs et Astuces :

Voici les chaussures à utiliser pour chaque discipline :

0	Lucorade
1	Accélération
2	Saut en longueur
3	Tir
4	Saut en Hauteur
5	400 m
6	Haies
7	Disque
8	Saut à la perche
9	Javelot
10	1.500 m

Chargez le jeu et allez dans le tableau des HIGH SCORES. Ceci fait, tapez "HINGSEN-J" (Utilisez le <-> du pavé numérique), appuyez sur la touche <DEL> et la mention DEMO apparaît, comme titre du tableau des HIGH SCORES. Maintenant, tapez -J et pressez à nouveau <DEL>, le nouveau titre MEGA DEMO apparaît. Si vous pressez une des touches de fonction, vous vous retrouverez dans la compétition correspondante avec un maximum d'énergie.

DARK SIDE

Genre : **Aventure** Editeur : **MICROSTATUS**

Trucs et Astuces

Voici la solution de ce jeu. Pour obtenir le dernier cristal, il faut absolument effectuer les différentes actions dans l'ordre indiqué.

Commencez tout d'abord par tirer sur la boîte dans la seconde moitié du CALLISTO STORES, puis allez dans le tunnel équatorial qui se trouve sous le secteur GANYMEDE.

Là, vous remarquerez trois lampes pendues au plafond. Tirez sur la corde soutenant la lampe centrale et le quatrième cristal vous apparaîtra. Prenez-le, puis allez au CRUT TELEPOD.

Dans le telepod, il y a deux colonnes, une de chaque côté du cristal. Tirez sur la partie noire de la pilastre de gauche, puis sur le quatrième cristal. Prenez le K dans le moteur NERECEIL et voyagez vers le DARK SIDE. Vous avez alors réussi le jeu!

DRAGON'S LAIR

Genre : **Aventure graphique** Editeur : **Ready Soft**

Trucs et Astuces :

Voici la manière de résoudre cette superbe aventure graphique.

Disque 1

* le PONT LEVIS

Donnez un mouvement de va-et-vient avec votre épée au fur et à mesure que les tentacules s'approchent de vous. Lorsqu'elles s'écartent, appuyez rapidement HAUT pour grimper par le trou.

* la PIECE

Appuyez DROITE immédiatement après avoir aperçu un clignotement à la porte.

Disque 2

* le SOUTERRAIN

Si vous entrez par la droite, allez à gauche, à droite et à gauche, au fur et à mesure que les pas clignotent. Si vous entrez par la gauche, faites le contraire.

* la PIECE

Exécutez ces mouvements dès que le tentacule est tombé :

TIR, HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE, HAUT

Si la porte est à gauche :

TIR, HAUT, GAUCHE, BAS, DROITE, HAUT.

Disque 3

* la PIECE AU CHAUDRON

Au moment où Dirk prend la bouteille, un monstre l'attrape et la scène change. A ce moment précis, appuyez sur TIR pour tuer le monstre.

* TOURBILLONS ET RAPIDES

Déplacez-vous simplement à gauche ou à droite pour éviter les tourbillons. Si le tourbillon est à gauche, Dirk terminera le rapide à droite et vice-versa. Allez à gauche et montez pour entrer dans l'écran suivant.

Si vous sortez du rapide par la droite, faites l'inverse.

Disque 4

* LE CHEVALIER

Si votre épée est dans votre main droite, alors : droite, gauche, haut, gauche, droite, gauche, droite. Si elle est à gauche : gauche, droite, haut, droite, gauche, droite, gauche.
En resserrant sur le chevalier, appuyez sur le bouton de tir. Entrez juste avant que Dirk ne s'étende sur le sol.

* BALLES

Bas lorsque les petites balles passent et ceci six fois.

Disque 5

* LA PIECE

Appuyez en haut et ne bougez pas!

* LA TANIERE

Si les objets mobiles sont à droite: droite, gauche, bas. S'ils sont à gauche: gauche, doite, bas.
A l'écran suivant, bas pour prendre les objets. Appuyez sur le bouton de tir tant que la princesse vous dit "Use the magic sword". ("utilise l'épée magique")

Disque 6

* LA BATAILLE FINALE

Bas pour éviter que le singe ne vous empoigne, puis se déplacer à gauche ou à droite en direction de sa tête. Une fois que Dirk est en possession de l'épée magique, appuyez bas. Faites cela 3 fois avant d'appuyer sur le bouton de tir après le changement de scène pour tuer le dragon diabolique.

Et voilà ! La princesse est sauvée.

DUNGEON MASTER

Genre : **Jeu de rôle** Editeur : **MIRRORSOFT**

Trucs et Astuces :

Voici quelques mots magiques que vous pouvez employer. Faites attention lors de l'utilisation de ces formules. Plus leur puissance est élevée, plus grande est la quantité de MANA nécessaire.

Formule	Action	Personnage
FUL	Lampe magique	
YA	Augmente la force	Prêtre
YI	Augmente la santé	Prêtre
FULL BRO KU	Augmente force physique	Prêtre
OH BRO ROS	Augmente la dextérité	Prêtre
YA BRO DAIN	Augmente "Wisdom"	Prêtre
YA BRO NETA	Augmente la vitalité	Prêtre
ZO BRO RA	Augmente la "Mana"	Prêtre
OH EW RA	Transparence	Sorcier
OH IR RA	Lumière magique	Sorcier
FUL IR	Boules de feu	Sorcier
ZO	(Bolt)	Sorcier
DES EW	(Bolt)	Sorcier
YA IR	Protège les protagonistes	Prêtre
YA BRO	Protège 1 protagoniste	Prêtre
ZO VEN	Potion empoisonnée	Prêtre
OH VEN	(Bolt) empoisonné	Prêtre
DES VEN	(Bolt) antimatière	Prêtre

ELIMINATOR

<u>Genre</u> : **Arcade 3D** <u>Editeur</u> : **HEWSON**

Trucs et Astuces :

Voici la liste des mots de passe (appuyez sur <F1> dans l'écran titre avant d'entrer le mot de passe).

2	AMOEBA
3	BLOOP
4	CHHEKI
5	DOINOK
6	ENIGMA
7	FLIPME
8	GEEGEE
9	HANDEL
10	ICICLE
11	JAMMIN
12	KIKONG
13	LAPDOG
14	MIKADO

AGONIC
BLONDE
CLICHE
DIMPLE
EDIBLE
FEMALE
GOBLIN

ELITE

<u>Genre</u> : **Simulation spatiale** <u>Editeur</u> : **FIRE BIRD**

Trucs et Astuces :

Il existe un mode "Tricherie" dans ce jeu. Pour y arriver, tapez "SARA <RETURN>", suivi du mot de passe de démarrage, lorsque le jeu vous le demande.

Quand cela est fait, le jeu démarre. A partir de ce moment, chaque fois que vous appuyerez sur l'astérisque du pavé numérique, un écran de "tricherie" apparaîtra.

Voici la liste des différentes valeurs à entrer et leurs modifications :

Nombres	Valeurs	Objets ou Action
23	02	"Large Cargo Bay"
24	01	Système ECM
26	01	Laser à pulsion
28	01	Laser à rayonnement
2C	01	Capsule de secours
2F	01	Bombe à énergie
32	01	Ordinateur d'apontage
34	03	Commande d'hyperespace galactique
36	01	Lasers à mines
38	01	Laser militaire
3C	01	Contre-mesure électronique
3F	01	"Cloaking Device"
40	01	Nourriture
47	01	Textiles

49	01	Matières radioactives
4C	01	Esclaves
50	01	Vins et spiritueux
54	01	Stupéfiants
5C	01	Ordinateurs
63	01	Machines
67	01	Alloys
69	01	Armes à feu
6C	01	Fourrures
72	01	Minerais
75	01	Or
79	01	Platine
83	01	Pierres précieuses
84	01	Matériel extra-terrestre
88	01	Réfugiés malheureux
8C	01	Documents Thargoïdes
97	00	Niveau inoffensif
	08	Niveau Elite

Pour sortir de cet écran, appuyez sur <ESCape>

Pour changer de mission :

Nombres	Valeur	Objets ou Action
A3	01	
9D	r	
	r 01 = Trouver et détruire CONSTRICTOR	
	r 02 = Trouver les documents Thargoïdes	
	r 03 = Sauver les naufragés	
	r 04 = Détruire COUGAR	
	r 05 = Détruire la station Thargoïde	
12	00-FF, pour créér une nouvelle galaxie	
13	00-FF, idem	
18	FF, charge des CREDITS	
1F	46, 7 années lumière de carburant	
31	0C, Unité d'énergie navale	
91	00, remise à zéro du statut légal	
98	FF, chargement des points de combat	

Quelquefois, pour accomplir votre mission, il sera nécessaire de traverser complètement la galaxie. Le problème est que ce voyage nécessite pas mal d'escales techniques qui vous feront "perdre" un temps précieux.

Voici un petit truc qui vous permettra de faire des voyages de 80 années-lumière en deux petits sauts de puce.

D'abord, faites le plein de fuel et désarrimez-vous de la station orbitale. Pressez <F6> pour sélectionner la carte locale et choisissez une planète qui se trouve dans votre rayon d'action. Appuyez sur <H> pour passer en hyperespace. Le curseur disparaît mais vous en conservez néanmoins le contrôle. Efforcez-vous donc de le déplacer sur une planète qui se trouve largement hors de votre rayon d'action et appuyez sur <F6> pour sélectionner la carte locale. Attention, vous devrez être très rapide car tout ceci doit se passer pendant le décompte de 10 secondes, après il sera trop tard !

Cette opération réalisée, il vous sera permis d'effectuer un saut vers la planète choisie et ce, bien largement hors des limites de 7 années-lumière imposées par votre capacité en carburant.

EMERALD MINE

Genre : **Niveau Echelles** Editeur : **KINGSOFT**

Voici quelques conseils pour réussir ce jeu extraordinaire qui allie la réflexion, la vitesse, les réflexes et un peu de chance.

De manière générale, vous trouverez quatre types d'ennemis dans les différents niveaux:

Les "*bêtes*":

elles n'ont aucune intelligence. Une fois libérées, elles avancent en ligne droite et à chaque obstacle, elles tournent de 90° vers la droite puis repartent en avant.

Les "*engins*":

leur comportement général est le même que celui des "bêtes", mais ils tournent à gauche après chaque obstacle. Cependant, s'ils sont bloqués, ils tournent à droite.

Les "*miam-miam*":

grosses boules genre "pac-man"; leurs mouvements sont aléatoires et leur rencontre est fatale.

Les "*toc-toc*":

petites fourmis très dangereuses. Elles se dirigent toujours vers vous. Dans certains terrains se trouvent des roues qui s'activent quelques secondes lorsque vous les touchez. Pendant leur rotation, elles attirent les "toc-toc" vers elles.

Dans les terrains, vous pourrez rencontrer des grenades que vous pouvez prendre et faire exploser en appuyant assez longtemps sur le bouton de tir de votre manette. En explosant, la grenade fait un trou de 9 cases. Elle détruit les murs en moellons, mais pas les murs en briques.

Vous trouverez aussi des boules rouges. Ce sont des bombes qui explosent au moindre choc, soit lorsqu'elles tombent, soit lorsqu'un rocher leur tombe dessus. Attention, si vous vous trouvez trop près au moment de l'explosion, vous sautez aussi! Les explosions détruisent également les diamants et les émeraudes, ce qui est gênant dans les niveaux où ils sont comptés.

Outre les rochers gris, il existe aussi des rochers bruns qui, écrasés par un rocher gris se transforment en émeraudes (Très utile dans certains niveaux).

Certains terrains sont formés de terre bleue. Elle transforme les rochers en émeraudes et les diamants en rochers. Parfois une terre brune, de structure légèrement différente de la terre normale est présente. Cette terre a pour particularité d'être perméable aux rochers.

Enfin, vous rencontrerez parfois une terre verte. Cette terre a 3 particularités. Parfois, elle tombe en gouttes mortelles. Parfois, elle s'étend très rapidement et finit par occuper toute la surface du jeu, bloquant tout. Parfois encore, elle n'a d'autre effet que de vous bloquer le passage. Dans ce cas, il vous faudra utiliser les "engins" pour la détruire.

Après ces explications générales, voici quelques trucs pour vous aider à réussir les 30 premiers niveaux.

NIVEAU 0

Faire tomber une pierre sur chacune des deux "bêtes".Prendre la clef rouge, les grenades et les diamants. Passer la porte rouge et prendre l'émeraude, ensuite aller en bas à gauche et à l'aide de deux grenades, se ménager une entrée. Entrer dans la pièce et prendre la clef jaune. Revenir sur ses pas, passer la porte jaune, prendre les diamants et la clef verte. Puis passer la porte grise, prendre la clef bleue, la grenade et les diamants.

A ce stade, le niveau est résolu, mais pour obtenir plus de points vous pouvez vous rendre dans la pièce au-dessus de la sortie et y faire sauter une grenade dans le coin supérieur gauche. A partir de ce moment, il faut piéger les "bêtes", qui en explosant rapportent chacune 8 émeraudes et un diamant.

Attention, l'opération est lucrative mais périlleuse!

NIVEAU 1

Prendre les 3 grenades. En faire sauter une contre le mur et suivre la série d'explosions. En arrivant, faire sauter à l'aide d'une grenade le mur du haut puis le mur qui vous sépare des clefs. Prendre les 3 clefs, l'émeraude et descendre. Prendre les émeraudes, passer la porte, prendre l'émeraude et la clef verte. Passer la porte verte, prendre les 3 grenades et faire sauter la mur. Suivre le labyrinthe. Ne pas toucher aux 2 "bêtes", c'est inutile. Prendre les émeraudes et sortir en haut à droite.

NIVEAU 2

Monter et prendre les émeraudes, puis tendre des pièges aux "bêtes". Chaque "bête" écrasée vous rapportera 8 émeraudes et un diamant. La sortie est en bas à droite.

NIVEAU 3

Faites le tour du niveau en ramassant les diamants et les émeraudes. Attention de ne pas bloquer la sortie par une chute de pierres malencontreuse.

Evitez donc de faire tomber des pierres.

NIVEAU 4

Traverser l'écran vers la droite, descendre et revenir vers la gauche. Eviter les gouttes vertes. Prendre la clef rouge. Revenir sur ses pas et prendre la clef jaune. Recommencer dans le premier sens et prendre la clef bleue. Encore une traversée et la clef verte est à vous. Dernière clef et enfin la sortie.

Evidemment prenez toutes les pierres précieuses que vous trouverez et ne traînez pas : votre temps est compté.

NIVEAU 5

Frayez-vous un chemin jusqu'à la porte verte. Ensuite créez un passage qui permette au premier "engin" d'aller faire exploser le premier carré vert. Libérez alors les "engins" de manière que chacun d'eux aille faire exploser un carré vert.

Attention, le nombre d'engins correspond au nombre de carrés verts. La libération des "engins" disposés horizontalement ne pose pas trop de problèmes. Ceux disposés verticalement demandent un peu plus de doigté. Pour les libérer, placez vous immédiatement à droite de l'émeraude qui se trouve au-dessus de l'"engin". Lorsque la pointe rouge de l"engin" est dirigée vers vous, prenez l'émeraude en appuyant sur le bouton de tir tout en poussant le manche à gauche. Opérez alors un repli stratégique vers la droite aussi vite que possible.

Une fois tous les "engins" libérés, sortez en suivant le chemin et allez enlever les deux rochers qui bouchent l'entonnoir. La barrière bleue s'active et la transformation des diamants et des pierres s'effectue. Récupérez les émeraudes et sortez. La sortie se trouve dans l'entonnoir en haut à droite. Lors de la récupération des émeraudes, faites attention à ne pas les bloquer; leur nombre est compté.

NIVEAU 6

Prenez les émeraudes de manière à passer en vous synchronisant sur le passage des "engins" qui tournent toujours dans le même sens. Vous devez prendre toutes les émeraudes et votre temps est compté. La sortie se trouve en bas à droite.

NIVEAU 7

Faites sortir les "bêtes" en leur préparant un chemin et un seul vers les carrés verts. En passant à côté, les "bêtes" les font exploser et ils se transforment en 8 émeraudes et 1 diamant. Attention à ne pas faire passer de "bête" près du carré vert situé près de la sortie, sinon, plus d'issue.

NIVEAU 8

Dès le début, les "engins" se libèrent et vous suivent. Allez vite vers le premier diamant et passez en dessous. En tombant, le diamant bloque les "engins". Allez prendre les autres diamants, puis revenez au premier. Prenez-le et sortez en vitesse.

NIVEAU 9

Ici ne comptent que l'adresse et la décision. Sachez cependant que les "miam-miam" restent plus longtemps dans les sections longues. Il faut observer et compter quelques tentatives avant de réussir. Votre temps est limité, aussi ne traînez pas.

NIVEAU 10

Suivez le labyrinthe en veillant à ne pas oublier de diamants, à coincer les "engins" avec des pierres, ou à les écraser dans un piège. Attention aux explosions qui détruisent les diamants. Leur nombre est juste suffisant pour réussir.

NIVEAU 11

Niveau très tactique. Récoltez les pierres précieuses en prenant soin de ne pas les faire sauter avec les bombes. Comme d'habitude, leur nombre est juste suffisant. Veillez aussi à ne pas faire exploser la sortie, cela poserait un problème insurmontable.

NIVEAU 12

Monter, prendre la clef rouge. Descendre 2 pièces, 6 pièces à gauche et prendre la clef jaune. 6 pièces à droite, monter 3 pièces, 1 à gauche et prendre la clef bleue. 1 à droite, descendre 3 pièces, 3 à gauche, 2 en haut, 1 à gauche, 1 en haut et prendre la clef verte. A partir de cet instant, toutes les portes sont ouvertes. Ramasser le reste des pierres précieuses et sortir au-dessus à droite.

NIVEAU 13

Faites exploser les "bêtes" avec des rochers pour faire apparaître des pierres précieuses. Attention, les rochers écrasent les diamants et leur nombre est compté. Ne vous occupez d'aucune bestiole à part les "bêtes".

NIVEAU 14

Vous devez prendre toutes les émeraudes. Surveillez les "toc-toc" qui vous poursuivent. Bloquez-les avec des rochers ou tuez-les avec des bombes.

NIVEAU 15

Sortez rapidement de la pièce où se trouvent les "toc-toc". En sortant, faites tomber la pierre brune pour bloquer l'entrée. Faites le tour du niveau en prenant toutes les pierres précieuses puis revenez vers l'entrée. Faites tomber une pierre sur la pierre brune qui se transformera en émeraude. Prenez-la et sortez en bas à gauche.

NIVEAU 16

Il faut faire exploser les "miam-miam" pour faire apparaître des rochers. Chaque "miam-miam" se transforme en 9 rochers. Ensuite il faut amasser un maximum de rochers, 2 lignes de terre au-dessus de la ligne bleue.

Lorsque toutes vos pierres sont installées, placez vous en bas à droite. Eliminez la ligne de terre du bas en vous déplaçant vers la gauche, puis la deuxième ligne en allant vers la droite. Les rochers se transforment en émeraudes en traversant la ligne bleue. Arrivé à droite, POUSSEZ la bombe rouge pour faire une brèche dans la ligne bleue, ce qui vous permettra d'aller chercher vos émeraudes. Il vous en faut 70.

NIVEAU 17

Vous devez transformer les pierres brunes en émeraudes en les écrasant sous des pierres grises, mais vous devez cependant vous ménager une entrée et une sortie à chacune des extrémités. En effet, lorsque toutes les pierres brunes seront transformées vous aurez une ligne d'émeraudes surmontée d'une ligne de pierres.

Pour ménager une sortie, faites tomber une pierre dans la colonne précédant l'extrémité. Une fois cette pierre tombée, déplacez-la contre contre le mur et faites la même chose à l'autre extrémité. Ainsi vous vous serez ménagé une entrée et une sortie.

NIVEAU 18

Il faut éviter les "toc-toc" et prendre au passage toutes les pierres précieuses. Pour vous aider, touchez les roues qui se mettront à attirer les "toc-toc".

NIVEAU 19

Dans ce niveau, la vitesse est primordiale. Prenez les émeraudes avant que les "miam-miam" ne les avalent. Commencez à gauche, puis vers le bas à droite, et bien sûr, évitez les "miam-miam". Mais voyons, YAKA.

NIVEAU 20

Prenez la clef rouge en bas à droite. Ensuite allez à gauche puis au-dessus et prenez la clef jaune; en bas à droite pour la clef bleue; au milieu à gauche pour la clef verte.

Cela fait, entrez partout et prenez toutes les pierres précieuses.

NIVEAU 21

Il s'agit d'un labyrinthe dans lequel la terre est perméable et contient des rochers. N'enlevez un carré de terre que si un carré de terre normale se trouve en-dessous, sinon un rocher s'en échappera et ira détruire un diamant sous lui. Et comme leur nombre est compté...

NIVEAU 22

Encore un niveau où la rapidité prime. Descendez tout droit en bas et bloquez la prolifération de la terre verte en l'entourant de rochers. Ensuite, ramassez tranquillement les pierres précieuses.

NIVEAU 23

Vous devez monter tout en haut et utiliser deux rochers, un vers la gauche et l'autre vers la droite. Pour cela, faites tomber le rocher sur une "bête" ce qui fera apparaître 3 pierres précieuses et 6 émeraudes. Ramassez 4 émeraudes et poussez la pierre qui reste vers la "bête" suivante. Recommencez chaque fois en escalier.

NIVEAU 24

Creusez des puits de 3 cases de large sous les bestioles. Libérez le trou central entre les bestioles trois fois de suite. Ensuite remontez et libérez les bestioles en éliminant les bandes de terre entre elles. Commencez par le dessus. Montez et libérez les émeraudes en enlevant les bouchons de terre.

Les émeraudes se transforment en diamant en passant la ligne bleue et tombent dans les puits. Allez vite les récupérer ou les "miam-miam" les mangerons. Ce travail est primordial car vous n'avez pas assez avec les seules émeraudes.

NIVEAU 25

Passez le labyrinthe, allez à fond à droite, prenez les 2 grenades et allez à gauche. Posez une grenade à côté des bombes rouges. Faites-la exploser et effectuez un repli stratégique. Après les explosions, allez à gauche, puis même scénario avec les bombes restantes. Cela libère les pierres qu'il faudra utiliser pour écraser les pierres brunes qui se transformeront en émeraudes.

Vous avez juste le nombre d'émeraudes nécessaires. Retraversez le labyrinthe en sens inverse. Attention, le temps vous est sévèrement compté.

NIVEAU 26

Allez vite à gauche pour prendre toutes les émeraudes et surtout les deux clefs vertes. Allez à fond à gauche, prenez les émeraudes, revenez à droite et prenez les grenades. Libérez la dernière émeraude et sortez. Vous avez juste le nombre d'émeraudes nécessaire et le temps est très court.

NIVEAU 27

Libérez les"engins" et faites un couloir qui les conduise vers les carrés verts qui sautent à leur passage. Ensuite, libérez les "bêtes" et attirez-les dans des pièges pour les transformer en pierres précieuses.

Vous devez les faire sauter en pleine terre, car contre un mur, vous n'obtiendrez que 6 pierres précieuses au lieu de 9.

NIVEAU 28

Prenez d'abord toutes les grenades à votre portée, puis frayez-vous un chemin vers les autres réserves de grenades. Faites exploser les grenades en diagonale. D'abord en bas à droite, puis en haut à droite, puis en bas à gauche, puis en puis en haut à gauche. N'oubliez pas de libérer les portes de sortie en bas à gauche sans les faire sauter.

NIVEAU 29

Encore un labyrinthe où il faut prendre les pierres précieuses en évitant les "engins". Pas de conseils spéciaux si ce n'est d'utiliser votre sens de l'observation et un peu de chance.

NIVEAU 30

Faites tomber des rochers sur les "bêtes" pour faire apparaître de pierres précieuses (procédure classique). Débarassez-vous des "toc-toc" en leur préparant des pièges au moyen de rochers.

La réalisation de cette marche à suivre n'aurait pas été possible sans l'aide de Marc Putters dont je partage la douleur pour la perte des 187 manettes de jeu qui ont été nécessaires à la réalisation de cette grandiose entreprise.

EMPIRE STRIKES BACK

Genre : **Simulateur spatial** Editeur : **DOMARK**

Curiosité :

Pendant l'affichage de l'écran titre, maintenez la touche <HELP> enfoncée et tapez

XIFARGROTKEV

("Vektorgrafix à l'envers). Si vous pressez L, C ou D pendant le jeu, vous verrez alors apparaître LUKE, 6PO et DARTH VADOR. De plus, en appuyant sur les touches nombres du grand clavier, vous pourrez entendre toutes les digitalisations sonores du jeu.

EXPLORA

<u>Genre</u> : **Aventure graphique** <u>Editeur</u> : **INFOMEDIA**

Résumé :

EXPLORA vous emmène dans l'espace-temps pour y retrouver votre père disparu dans le futur.

Nous sommes en 1922. Vous êtes dans un superbe château.

Première chose à faire : trouver la machine à remonter le temps qui ne fonctionnera qu'avec les quatre cartes magnétiques qu'il vous faut trouver dans ce château.

Trucs et Astuces :

Les cartes magnétiques du château se trouvent :

* dans la cuisine,
* dans une chambre,
* dans la cave,
* dans la chambre sous l'oreiller.

Au sous-sol, pour ouvrir le passage secret, il faut avoir pris la boule décorative (sur l'étagère du bureau) et la poser sur le pilier en bas de l'escalier de la première pièce.

Ensuite, on descend dans la pièce du passage secret, on baisse l'interrupteur : et ça s'ouvre ! Attention, n'oubliez pas d'aller enlever la boule du pilier.

Une fois devant le tableau de bord de la machine, vous pouvez insérer une des quatre cartes magnétiques.

Celle trouvée sous le tapis mène en l'an 1605 en Inde, celle qui était sous le pot conduit en -3172 lors de la préhistoire, la carte de la chambre vous emmenera en -1100 dans l'Egypte antique et celle de la bible ira tout droit en 705 chez les Maya.

Dans le château : (N=Nord, E=Est, O=Ouest, S=sud)

Jeter là deux objets, prendre la carte dans la potiche, E, prendre la boule, O, monter, prendre la clé sous la statue, prendre la carte sous le tapis, ouvrir le tiroir avec la clé, prendre les gants, NE, prendre la carte entre les deux coussins, ouvrir le tiroir, prendre la feuille, prendre la corde sous le lit, SO, descendre, E, N, fouiller le coin inférieur gauche, mettre la feuille sur la serrure du coffre, prendre le briquet, prendre la bouteille de vin, jeter le vin, S, O, poser la boule sur le montant de l'escalier, allumer le briquet, NE, monter, E, prendre les bougies sur le rebord, prendre la carte dans le livre, O, descendre, descendre, E, fouiller miroir, actionner interrupteur, ouvrir tiroir, prendre fusible, aller retirer la boule sur l'escalier et revenir, N, actionner interrupteur, mettre fusible dans la boîte, actionner interrupteur, monter dans la machine, actionner bouton, mettre carte préhistoire dans la machine.

Voila une première étape achevée, maintenant passons à la préhistoire.

Dans la préhistoire :

A partir de la machine, E, prendre l'os sur la hutte, prendre l'herbe sur la hutte, N, E, E, poser herbe sur feu, prendre la pierre au fond de l'écran, prendre branche enflammée, jeter bougie et la pierre au fond de l'écran, prendre branche enflamée, jeter bougie et briquet, E, S, prendre carte sous tête, N, O, jeter branche, O, O, S, O, monter dans la machine, actionner bouton. Une fois de retour au château monter dans la machine, actionner bouton, introduire la carte de l'Inde dans la fente.

En Inde :

Depuis la machine, O, N, poser le gant sur la main, prendre le papier, S, E, S, E, E, N, N, donner le papier aux cornacs, N, poser bouteille sur eau, S, monter sur éléphants, S, S, O, O, N, O, N, poser eau sur main, prendre clé, S, E, N, mettre clé dans serrure, prendre enveloppe, prendre carte, jeter enveloppe, jeter bouteille, S, O, O, prendre papyrus, E, E, monter dans machine, actionner bouton. De retour au château monter dans machine, actionner bouton, introduire la carte de l'Egypte dans la fente.

En Egypte :

N, E, N, N, prendre amulette, actionner H, H6, HD, HD, N, N, prendre amulette et serpents, N, O, mettre grappin dans trou, monter, actionner 2e, 3e, 4e, 5e, examiner tombeau, prendre bague, prendre carte, actionner 2e, descendre, N, tourner torche à droite, descendre, S, S, O, S, poser papyrus, monter actionner on, monter, actionner on, mettre carte du Mexique dans la fente.

Au Mexique :

E, E, prendre collier, O, S, O, N, O, O, prendre collier et Maya, N, NE, NE, E, E, examiner trou, tourner la boule, prendre la clé, O, NO, NE, NE, N, N, NO, NO, NE, E, prendre gants et buisson, metre bague dans le trou, attendre 13h01, mettre or dans le trou, monter, mettre clé dans serrure, prendre carte, descendre, O, SO, SE, SE, S, S, SO, SO, S, SE, S, S, SO, S, S, N, O, monter, actionner on, prendre carte, monter, actionner on, mettre carte futur dans la fente.

Dans le futur :

Actionner TV, actionner pupitre, mettre pierre dans la tête, prendre uniforme, prendre pistolet, mettre uniforme, N, E, E, N, N, actionner sas, prendre combinaison, mettre combinaison, O, actionner panneau, prendre gants, prendre fusibles, E, S, S, O, O, O, O, N, actionner boîte, prendre torche, S, E, E, E, E, mettre clé dans la serrure, dire merci à Philippe.

F/A - 18 INTERCEPTOR

Genre : **Simulateur de vol de combat**

Editeur : **ELECTRONIC ARTS**

Trucs et Astuces :

Voici quelques petits conseils qui vous permettront de réussir toutes les missions de ce superbe simulateur de vol.

Pour commencer :

D'abord, il faut essayer d'avoir le F 18 bien en main en utilisant les options FREE FLIGHT et PRACTICE MANOEUVRES. Il est inutile de tenter de vous qualifier si vous ne dominez pas le pilotage de votre F 18.

Dans l'option FREE FLIGHT, essayez de bien comprendre l'utilisation combinée du joystick et du palonnier (RUDDERS). Vous pourrez ainsi apprendre à faire une approche correcte à l'aide du palonnier. En effet, celui-ci vous permet de changer légèrement de cap, sans incliner votre avion, contrairement au joystick qui lui ne peut vous faire tourner qu'en donnant un mouvement de roulis à l'avion.

Une fois habitué au pilotage de votre avion, vous pourrez vous entraîner aux différentes "manoeuvres académiques" grâce à l'option PRACTICE MANOEUVRES. Les plus importantes à bien assimiler sont :

AILERON ROLL, INSIDE LOOP et VERTICAL HALF LOOP.

Ce sont ces manoeuvres que vous utiliserez le plus souvent lors de votre qualification et lors de votre confrontation avec les Mig.

QUALIFICATION :

Comme toutes les missions, pour être agréées, doivent se terminer par un apontage, votre qualification consistera à aponter sur le porte-avions.

Le décollage du porte-avions ne devrait pas poser problème. Appuyez sur <B> pour bloquer les freins. Une pression sur <F 10> pour un maximum de puissance, suivi d'une seconde pression pour la post combustion. Lâchez alors les freins et l'avion part tout seul. Tirez un peu sur le manche pour grimper doucement et rentrez votre train en pressant <G>.

La première réaction consiste à tourner autour du porte-avions pour venir se réaligner. Aussi, je vous conseille d'utiliser une autre méthode.

Ne donnez surtout pas de manche à gauche ou à droite et conservez le cap au nord. Montez à 1.500 pieds et essayez de vous maintenir à cette altitude. Volez ainsi pendant deux miles.

Pour apprécier cette distance, sélectionnez la portée radar à 2 miles, grâce à la touche <R>. A ce moment, lorsque le spot du porte-avions disparaît, c'est que vous êtes à deux miles de lui.

A cet instant, tirez sur le manche et faites un demi looping. Vous vous trouverez ainsi sur le dos, mais face au Sud et exactement dans l'alignement du porte-avions.

Dans cette position, vous repassez au-dessus du porte-avions et vous le dépassez pour arriver une fois encore à environ 2 miles de distance. Veillez durant cette opération à ne pas monter plus haut que 3.000 pieds.

Arrivé à 2 miles, recommencez la même manoeuvre. Tirez sur le manche et vous vous retrouvez en vol normal, cap au Nord, exactement dans l'axe du porte-avions. Pour vous repérer, vous devez voir la tour de contrôle du porte-avions à droite de celui-ci.

Diminuez alors votre puissance à 50% et, à 1 mile du porte-avions, sortez votre train ainsi que la crosse d'apontage. Descendez à 200 pieds. Lorsque le porte-avions commence à passer sous le F 18, poussez légèrement le manche, ouvrez les aérofreins <touche : flèche à gauche> et votre crosse d'apontage accrochera les élastiques à coup sûr.

Réduisez au minimum votre puissance et coupez votre moteur en appuyant 2x sur la touche <F1> et le message QUALIFICATION COMPLETE apparaîtra à l'écran.

N'oubliez pas qu'apponter sans accrocher les élastiques est insuffisant. Pour être qualifié, vous devez absolument réussir votre apontage et accrocher les élastiques.

CONFIRMATION VISUELLE

C'est votre première mission et c'est évidemment la plus simple.

Un avion non identifié approche par le nord-est. Votre tâche sera de l'identifier et de revenir à la base.

Vous êtes au terrain militaire de MOFFETT et votre vecteur d'interception est le 310. Vous décollez en post combustion et vous vous alignez sur le 310, grâce aux palonniers. N'utilisez pas le virage incliné. Sur votre radar, sélectionnez la portée à 40 miles.

Lorsque les OVNIS apparaissent sur votre radar, sélectionnez-les comme cible, grâce à la touche <T>. Votre objectif sélectionné, l'ordinateur de bord vous en donnera le cap, la vitesse et surtout l'altitude. Une fois celle-ci connue, montez jusqu'à l'atteindre. Observez toujours votre radar pour suivre un éventuel changement de direction de l'OVNI.

En gardant la même altitude que l'avion non identifié, vous arriverez suffisamment près pour l'apercevoir de visu. A ce moment, le message de réussite de mission apparaît et il ne vous reste plus qu'à rejoindre la base et atterrir.

N'engagez pas de combat avec le Mig, c'est inutile et dangereux. La seule chose que vous risqueriez est de perdre votre F 18.

OPERATION DE DEFENSE

L'avion présidentiel, un AF-1, revient vers la base de MOFFETT pour un atterrissage en catastrophe. En effet, il vient d'essuyer un tir de missile et ses avions d'escorte ont été détruits.

Votre tâche sera d'éloigner les Mig attaquants pour permettre à l'avion présidentiel d'atterrir en toute sécurité.

Pour cela, repérez le Mig le plus proche de l'AF-1 et attaquez-le. Si un Mig s'éloigne de l'AF-1, n'engagez pas la poursuite. N'oubliez pas que votre mission est de protéger l'avion présidentiel et que la destruction de Mig est secondaire.

Une fois l'avion présidentiel en sécurité à MOFFETT, il ne vous reste plus qu'à retourner à votre point de départ et atterrir pour que le succès de votre mission soit enregistré.

INTERCEPTION D'AVIONS VOLES

Deux F 16 ont été dérobés et filent à toute vitesse escortés par deux Mig.

Bien qu'il soit indiqué dans le briefing que vous devez ramener les F 16 volés, vous pourrez également réussir cette mission en les détruisant tous les deux.

Donc, volez le plus rapidement possible dans leur direction et abattez-les.

Lorsque vous arriverez à portée de missile, ne faites pas l'erreur de tirer deux missiles d'un coup. Votre ordinateur de tir ne peut reconnaître qu'une cible à la fois. Aussi, tirez un seul missile, puis sélectionnez l'autre F 16 à l'aide de la touche <T> et tirez le second missile.

Durant cette mission, évitez d'engager le combat avec les Mig. Votre carburant est compté et il est nécessaire de ramener à bon port le F 18 pour que la mission soit réussie.

OPERATIONS DE RECHERCHE ET DE SAUVETAGE

Un pilote a été descendu et votre mission sera de le retrouver, puis de larguer à sa portée un caisson de sauvetage.

Pour y arriver, vous devrez commencer votre recherche au radar. Une fois que vous êtes plus près continuez votre recherche de visu.

Quand le pilote sera repéré, vous devez descendre à 250 pieds et réduire votre puissance à 30%. N'oubliez pas de cabrer légèrement votre appareil. Pour plus de facilité, vous pouvez passer en vue externe arrière. Vous pourrez de cette façon contrôler plus précisément votre approche. Au moment précis où vous passez à la verticale du pilote, appuyez sur <SHIFT> et <F> simultanément pour le larguage du caisson de sauvetage.

Ce moment exact de larguage est déterminé quand vous vous trouvez en vue externe arrière, par le moment où vous voyez le naufragé apparaître à l'arrière de votre appareil.

Vous n'avez droit qu'à un seul essai. Si vous le ratez, il vous faudra recommencer la mission depuis le début.

INTERCEPTION D'UN MISSILE CRUISE

Cette mission est un tout petit peu plus facile que les autres. Le missile CRUISE doit être considéré comme un Mig très rapide. Mais contrairement au Mig, il ne réagit absolument pas à votre tir.Donc pour l'avoir, rien de plus simple.

Alignez-vous sur le missile et approchez-le jusqu'au moment où vous serez à portée de missile AMRAAM. Ne tirez pas avant d'être à portée. Pour être sûr, vous devez avoir le missile dans le collimateur ET le son continu qui vous indique que la cible est à portée. (Le message IN RNG dans votre collimateur). A ce moment, vous pouvez tirer deux missiles, pour plus de sécurité.

MISSION DU PORTE-AVIONS SOUS-MARIN

C'est de très loin la mission la plus difficile. Le sous-marin ennemi se trouve au nord-ouest, il est défendu par des Mig et occasionnellement par un missile CRUISE.

Dans cette mission, vous aurez besoin de vos six missiles pour détruire le porte-avions, aussi il vous faudra éviter tout combat aérien ou vous réduire à abattre vos ennemis au canon de combat.

Voici comment procéder pour détruire ce sous-marin. D'abord, pendant toute l'approche, restez sous 500 pieds. Lorsque vous commencez à voir le vaisseau ennemi à l'écran, descendez à 100 pieds. Votre ordinateur de tir ne reconnaît pas le porte-avions comme cible; dès lors, vous devrez effectuer manuellement les manoeuvres de tir.

Le seul endroit vulnérable du porte-avions est sa tour de contrôle. Pour la toucher, il faut la centrer au milieu des deux indicateurs d'ailes de votre collimateur. En approchant, réduisez votre puissance à 50% et lorsque vous êtes tout près, tirez 3 missiles puis dégagez d'un seul coup.

Il vous faudra un second passage de trois autres coups au but pour que le porte-avions coule. Ne cherchez pas à tirer plus de 3 missiles car l'ordinateur de tir ne peut gérer que 3 missiles simultanément.

Si un seul de vos missiles rate son but, vous devrez retourner à votre porte-avions pour vous réarmer et faire le plein de carburant.

Lors de l'approche du sous-marin, n'approchez pas trop, car vous ne devez pas oublier qu'il faut suffisamment de place pour éviter la collision avec sa tour de contrôle.

CONSEILS GENERAUX

* Utilisez de préférence vos missiles AMRAAM plutôt que les SIDEWINDERS. Leur portée étant plus longue, il est plus facile de verouiller la cible.

* Lors de l'utilisation des missiles, souvenez-vous qu'il n'est pas suffisant d'avoir la cible au centre du collimateur. Il faut en plus que votre cible soit à portée. Vous le saurez grâce au message IN RNG qui apparaît dans le collimateur. Ce message est d'ailleurs doublé par une tonalité continue.

* Ne tirez jamais plus d'un seul missile à la fois. Si plusieurs Mig sont dans votre collimateur, resélectionnez chaque cible entre chaque tir.

* Si possible, évitez le combat canon. C'est un combat très difficile réservé aux as.

* Lorsqu'un Mig vous envoie un missile, n'utilisez pas vos leurres ni vos bombes éclairantes trop tôt. Attendez que le missile s'approche à moins d'un mile (utilisez votre radar), puis lancez un paquet de leurres et une bombe éclairante et dégagez. Si vous les utilisez trop tôt, vos leurres seront dispersés et votre bombe éclairante éteinte avant l'arrivée du missile.

* Lors d'un combat, surveillez continuellement l'altitude du Mig. S'il se trouve derrière vous, tentez un demi looping et tirez lui un missile le plus vite possible sans lui laisser le temps de réagir.

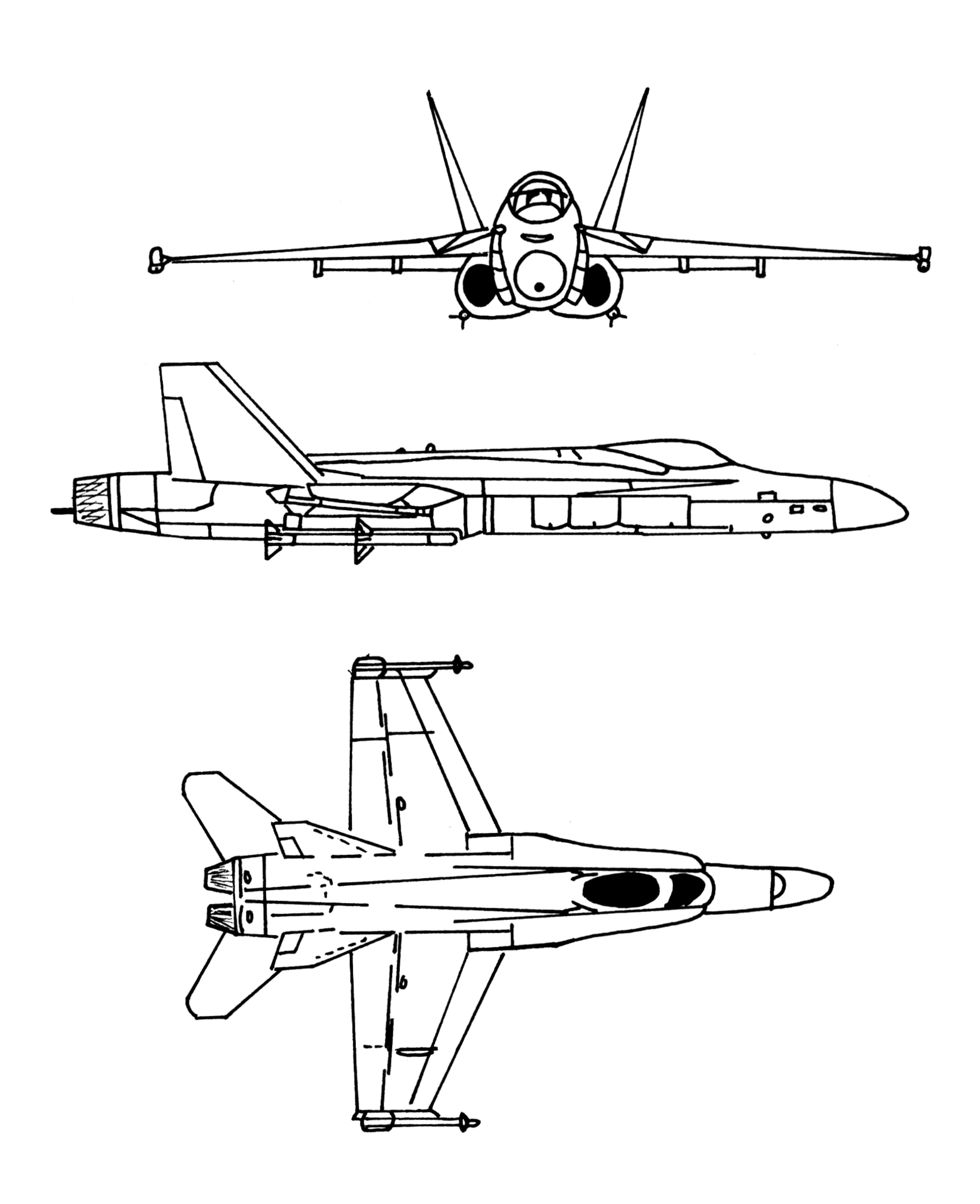
Pic & Poc :

Pour ceux qui ont du mal à réussir l'une ou l'autre mission, voici un programme écrit en AmigaBASIC qui permet de créer un DISK-LOG avec toutes les missions réussies.

Pour l'utiliser, chargez l'AmigaBASIC, tapez le listing, sauvez-le et ensuite lancez son exécution. Lorsque le programme vous demande le DISK-LOG, introduisez le disque qui doit servir de DATA pour INTERCEPTOR. C'est ce disque que vous devrez introduire lorsque le simulateur vous demandera le DISK-LOG. Il vous suffira alors de choisir l'option 6 et, merveille, toutes les missions s'offriront à vous.

Listing :

```
10   PRINT "** Petit truc pour INTERCEPTOR **"
15   PRINT
20   PRINT "Insérez votre DISK-LOG en DF0:"
25   PRINT "Et appuyez sur n'importe quelle touche"
30   WHILE A$=""
40   A$=INKEY$
50   WEND
60   PRINT
65   PRINT "Attendez un instant svp"
70   OPEN "R", #1,"DF0:CONFIG",1
80   FIELD #1, 1 AS B$
90   LSET B$=CHR$(1)
100  PUT #1,2
110  FOR N=22 TO 27
120  PUT #1,N
130  NEXT N
140  CLOSE #1
150  PRINT
155  PRINT "C'est fini"
```



FAERY TALE

Genre :**Aventure graphique**

Editeur : **QUADRALIEN LOGOTRON**

Trucs et Astuces :

Le code d'accès au premier niveau est 170961.

Le Cygne de SWAN ISLE est un moyen de transport aérien. Seulement, il n'obéit qu'au possesseur du lasso magique, et le problème est de savoir où il est.

L'os trouvé dans HEMSAPHT'S TOMB est à remettre à la Mort qui se trouve à GRAVEYARD (cimetière) dans la petite maison (KEY BLUE FOR OPEN) vers minuit.

On peut voir AZAL, la cité invisible, à minuit, près du mendiant, à l'emplacement de l'AZAL sur la carte.

Si votre petit héros a sommeil, n'hésitez pas à le faire dormir sur du foin ou sur un lit sinon il va se mettre à tressaillir à la moindre chose.

Pour naviguer sur l'eau, il faut aller à WATCHTOWER (tour de guet), prendre le SEASHELL (coquillage), sortir, se mettre au bord de l'eau et faire USE SHELL alors, viendra une sympathique tortue géante, lui monter sur le dos, désormais vous pouvez la contrôler et donc vous déplacer sur l'eau.

Profitons-en pour aller nous promener dans l'ISLE OF SORCERY, amarrez dans la plus grande baie, utilisez un totem pour localiser le château (vous allez devoir utiliser au moins deux clefs bleues). Dans la salle du trône, se présenter devant la sorcière en faisant "SAY", elle vous donne alors une des cinq statuettes dont vous avez besoin.

Voudriez-vous des vies supplémentaires ? Avant de prendre la statuette, faire ASK autant de fois que vous voulez des lots de cinq points de chance.

Pour avoir un maximum de bravoure, allez au cimetière (à l'interieur), vous pourrez ainsi tuer les monstres présents sans difficulté en les tuant à travers le grillage (ils ne se défendent pas et vous pouvez en plus les fouiller à travers le grillage). Maintenant qu'on vous a bien aidé, essayez donc de nous donner aussi un coup de main : Où se trouve la lasso d'or et les autres statuettes ?...

Petit Listing :

Vous avez besoin d'une disquette vierge que vous nommerez USER ou Utilisateur, selon vos préférences. Sauvegardez le jeu (sous la lettre A) et chargez l'AmigaBASIC. Tapez le programme suivant :

```
80  PRINT "FAERY TALE ADVENTURE : Astuces"
90  OPEN "R", #1,"UTILISATEUR : A.FAERY",1:FIELD #1,1 AS N$
95  BALS=34
100 RSET N$=CHR$(100):L=2:ST=31:EN=38:GOSUB 280
110 ST=107:EN=107:GOSUB 280
120 RSET N$=CHR$(255):ST=32:EN=38:GOSUB 280
130 ST=108:EN=108:GOSUB 280
140 L=1:X=243:GOSUB 310:IF B=0 THEN 160
150 ST=X:EN=250:RSET N$=CHR$(1):GOSUB 280:GOSUB 200
160 X=199:GOSUB 310:IF B=0 THEN 180
170 ST=X:FN=206:RSET N$=CHR$(1):GOSUB 280:GOTO 200
180 X=155:GOSUB 310:IF B=0 THEN PRINT "ERREUR":STOP
190 ST=X:EN=162:N$=CHR$(1):GOSUB 280
200 INPUT"Souhaitez-vous changer de lieu (Y/N)";M$
210 IF M$="N" THEN 270
220 PRINT"(P)ixel Grove, (I)sle of Sorcery, (T)ambry, (G)rief
230 INPUT"Choisissez un de ces lieux";F$
240 IF F$="P" THEN RESTORE 320 ELSE IF F$="I" THEN RESTORE
330
250 IF F$="T" THEN RESTORE 340 ELSE IF F$="G" THEN RESTORE
350
260 FOR A=88 TO 92:READ B:RSET N$=CHR$(B):PUT #1,A:NEXT
270 PRINT"ET VOILA":STOP
280 FOR A=ST TO EN STEP L:PUT #1,A:NEXT
290 IF L=2 THEN RETURN ELSE RSET N$=CHR$(220)
300 FOR B=EN+1 TO EN+14:PUT #1,B:NEXT:RETURN
310 GET #1,X:B=ASC(N$):RETURN
320 DATA 4,24,138,46,86
330 DATA 1,61,243,27,239
340 DATA 0,74,227,61,139
350 DATA 0,44,17,114,6
```

FALCON

<u>Genre</u> : **Simulateur de vol de combat**

<u>Editeur</u> : **MIRRORSOFT / SPECTRUM HOLOBYTE**

Trucs et Astuces :

a) Si vous vous trouvez dans une situation embarrassante, ne vous éjectez pas ! Vous avez une manière beaucoup plus acceptable pour votre rang et votre honneur.

D'abord faites route vers votre base. Puis, appuyez simultanément sur les touches <HELP> et <+> sur votre pavé numérique et maintenez-les enfoncées.

Votre F 16 quitte son altitude et commence à descendre. Choisissez alors la vue extérieure latérale. Juste avant de toucher le sol, relevez le nez. Sélectionnez la fin de mission et vous voila sauvé, même si vous vous trouvez en territoire ennemi.

b) Si vous appuyez simultanément sur <X> et <CTRL>, vous obtenez miraculeusement 500 obus supplémentaires ainsi que 9 SIDEWINDERS. A vous de profiter de cette puissance pour détruire les ennemis.

Trucs et Astuces :

Ci-dessous quelques conseils qui vous permettront de réussir vos missions.

Le but principal dans FALCON est de monter en grade. N'oubliez pas qu'il vous faudra beaucoup d'heures de vol pour atteindre les grades les plus élevés.

Plus vous montez en grade, plus le pilotage et les combats deviennent réels. Les missiles ne font plus mouche à tous les coups, les leurres ennemis se font plus efficaces et les cibles sont de plus en plus difficile à accrocher. De plus, le poids de votre armement devient de plus en plus prépondérant et la maniabilité de votre appareil s'en ressent de manière proportionnelle à votre grade.

Comment se défaire des SAMS

La principale difficulté des vols à basse altitude est l'attaque depuis les bases de SAM. Il existe deux types de SAMS, les SAM 2 et les SAM 7. Les premiers sont tirés depuis des positions au sol, tandis que les seconds sont des petits missiles portables tirés un peu comme des bazookas.

Les SAM 7 sont normalement tirés face à l'avion et en général, vous les repèrerez visuellement, tandis que la première manifestation d'un SAM 2 sera sans doute une alerte d'accrochage radar par votre ordinateur de vol.

La manière la plus simple de traiter les SAMS est encore d'éviter les sites de lancement de SAM. Donc, planifiez bien votre route et lorsque vous êtes en pilotage automatique soyez continuellement vigilant.

Toutefois, si un SAM devait s'accrocher à la queue de votre FALCON, ne traînez pas, virez sur l'aile puis plongez. Tournez une seconde fois et lachez un leurre. Lorsque votre F 16 arrivera à 200 pieds, remontez et lachez un second leurre.

Si vous êtes sur le dos, ne plongez pas directement, cela vous ferait encaisser des G négatifs et occasionnerait sans doute un voile rouge. Il est tout aussi rapide d'amorcer un demi tonneau puis de plonger. Votre avion sera alors dans une position normale.

Larguez un leurre en bas de votre plongeon, ce qui provoquera une traînée calorique vers le sol. Le système infra-rouge du SAM sera trompé et il s'écrasera sur le sol. Si toutefois, il remonte, priez pour que l'on ait oublié de lui faire le plein de carburant avant son lancement.

Lorsque votre avion est lourdement armé et que vous avez atteint le grade de lieutenant, colonel ou plus, il perdra de la maniabilité dans les manoeuvres rapides. Dès lors, il est préférable d'abandonner une partie de son armement, plutôt que de perdre l'avion et le pilote.

Comment se défaire des Mig.

D'abord, il faut noter que les Mig ne sont pas toujours détectés par radar. Ils sont parfois signalés par une alerte d'accrochage. Donc, surveillez toujours votre collimateur et utilisez constamment les différentes vues pour essayer de les repérer visuellement.

Lorsqu'un Mig est détecté dans votre espace aérien, descendez à 80% de votre puissance pour atteindre une vitesse de combat de 350 noeuds.

En général, votre premier contact avec la cible sera une approche nez à nez, les deux avions se faisant face. Dans cette position, choisissez le canon (les missiles ont du mal à se verrouiller sur le nez d'un avion). Tirez dès que le Mig est à portée. Grâce à sa vitesse, le FALCON a plus d'avantages dans ce genre de face à face. Utilisez votre canon par petites rafales pour économiser vos munitions.

Si l'engagement en face à face n'a rien donné, prenez de l'altitude et préparez-vous au combat. L'idéal est évidemment de vous positionner derrière le Mig. Grâce à la manoeuvrabilité supérieure du F 16, vous avez l'avantage lors de cette manoeuvre.

Si, durant le combat, vous apercevez des traces de condensation au bout des ailes des Mig, c'est qu'ils effectuent un virage serré et qu'ils sont à leur limite de résistance; essayez de profiter à ce moment de leur faiblesse temporaire. Gardez toujours en mémoire que si plusieurs Mig opèrent de concert, ils appliquent toujours la même tactique. Un des Mig se place devant vous et joue le lièvre. Pendant ce temps, le ou les autres se placent derrière vous pour vous tirer un missile AIR-AIR.

Dans ce cas, c'est le moment de vous rappeler vos cours de pilotage et de faire le plus bel Immelman dont vous êtes capable. Durant cette manoeuvre, vous pouvez donner un petit coup de pouce avec la post combustion pour vous aider à grimper. Dans ce cas, vérifiez qu'il vous reste assez de fuel pour cette post-combustion et n'oubliez pas que la surchauffe de vos moteurs offre une meilleure cible au missile AIR-AIR.

Le succès d'un combat dépend en grande partie de l'expérience du pilote. Ayez toujours en mémoire la position de tous vos ennemis. Essayez de vous habituer lors des combats, à utiliser l'écran total et de vous fier uniquement aux informations de votre collimateur. Vous aurez un champ de vision plus vaste pour repérer vos ennemis.

FISH !

<u>Genre</u> : **Aventure graphique** <u>Editeur</u> : **RAINBIRD**

Trucs et Astuces :

Voici la première partie de la solution pour le dernier jeu d'aventure de RAINBIRD, le passionnant FISH !

Commençons par le SMOOTH WARP.

Ne vous occupez pas de cet abruti de Micky Blowtorch. SE-SE-E, ouvrir cage, ouvrir cupboard et prendre tout. W. Voilà le perroquet explosif est libre...(pas pour longtemps !).

Wear Gloves - Hold crucible with tongs - NW-NW. Attendez que Micky Blowtorch se tire et GET DISC E-E-S-S-E put disc in crucible - get mould - hold crucible in fire - put gold in mould. Il faut maintenant refroidir l'or. W-W-W-N-NE-E. Attendez que le moule soit refroidi et break mould with hammer - get ring. ouf !

Finalement, ce n'était pas trop difficile n'est-ce-pas ?

Maintenant l'heure est venue de faire votre petit JAGGED WARP quotidien. Prenez les jeans et mettez-les. S. Search rubbish - get torch - light on torch - E-E-E-E-S - drop torch - get pew. Vous devez vous demander pourquoi j'ai lâché la torche ? Tout simplement parce qu'avec la torche et le blanc on se fait repérer par les hippies qui sont en fait les sept fins. N-N drop pew S-S get torch N-N. Et maintenant les catacombes. D-S Search debris - move lid - D examine altar - get cord U-N-U climb pew - climb arch - tie cord to gargoyle - D - pull cord (et boum!) - get gargoyle - D-S put lid in doorway - D - untie cord - put gargoyle in hole - examine column - look in chalice - get grommet... et voilà!

Pour le SMALL WARP, il n'y avait qu'une difficulté, le producteur! En examinant Rod, vous remarquerez qu'il tient une bouilloire. La solution est donc simple : Ask Rod to make coffee et il s'exécutera. Ensuite : get cassette -W-W push switch - open wooden door - S - get bin - N - open control door -N- open cupboard - get cleaner - set fader to eight - play cleaner with player - Attention, le producteur n'est pas réellement content, alors S-E-E, ask Rod to make coffee (il est très obéissant) W-W-N. Faites play chrome cassette in player et recommencer pour les deux autres. Retenez bien le nombre que l'on vous donne ensuite. S-E-E Ask Rod to make coffee - open glass door - N - set lock to (le numéro que l'on vous a donné) - open cabinet - get spindle.

Vous voici maintenant arrivé à la deuxième partie de FISH ! Bonne chance...

FLYING SHARK

Genre : **Arcade guerrier aérien.** Editeur : **FIREBIRD**

Trucs et Astuces :

Lorsque vous êtes dans l'écran des HIGHSCORES, appuyez sur la touche <5> du pavé numérique tout en tapant les codes suivants :

* RAB : Vous êtes invulnérable
* KDJ : Vous donne des FLYING SHARK en nombre illimité
* JGL : Vous donne un super tir
* RLH : Pour un tir "souriant"
* HSC : Rend l'écran noir.

FUSION

Genre : **Arcade spatial**

Editeur : **ELECTRONIC ARTS**

Trucs et Astuces :

Voici un petit mode de tricherie qui ravira tous les amateurs de ce jeu.

Commencez le jeu comme d'habitude, prenez un vaisseau et volez dans la partie supérieure gauche de l'aire de jeu. Une fois là, montez dans le buggy et allez dans le coin. Maintenant tapez STONKER et remontez dans le vaisseau.

Désormais, si vous tapez <D> vous pourrez choisir votre arme, chaque pression sur cette touche changera l'arme en cours d'utilisation. En appuyant sur <C>, vous changerez de niveau.

En recommencant la manipulation au niveau 2, vous aurez la possibilité de passer à travers les murs en appuyant sur <I>. De même, vous pourrez prendre les interrupteurs en passant dessus et en appuyant sur <F>.

GOLDRUNNER

Genre : **Arcade spatial** Editeur : **MICRODEAL.**

Trucs et Astuces :

Voici un petit truc d'invincibilité.

Choisissez le mode 1 joueur, puis écrasez-vous sur le premier bâtiment. Après, appuyez sur <F5> en attendant que l'écran de statut apparaisse. Vous serez désormais capable de voler à travers tous les objets.

HEROES OF THE LANCE

Genre : **Simulation historique** Editeur : **US GOLD**

Trucs et Astuces :

Voici quelques petits trucs qui vous aideront lors de cette simulation.

* Le premier principe est d'utiliser la magie parcimonieusement. Chaque membre de l'équipe n'a qu'un nombre limité de "Charges". Le chevalier BLUE CRYSTAL en a 200 et le chevalier de MAGOS en a 100.

* Utilisez la formule magique "FIND TRAP" le plus souvent possible. Il est préférable de dépenser quelques points plutôt que d'essuyer des avalanches; celles-ci en effet affaiblissent considérablement l'équipe. Cependant, si vous êtes suffisamment rapide, il vous sera possible d'éviter les blessures causées par la chute des rochers.

* Dans une équipe, mettez toujours "GOLDMOON" en troisième ou quatrième position. Mettez "TANIS" ou "RIVERWIND" à l'avant (ils sont bien armés et savent se servir de leurs armes). Il est aussi recommandé d'avoir un magicien dans les 4 premiers.

* FLINT FIRE FORGE, n'est pas trop bon à cause de sa petite taille. Sa force lui est donnée par l'AGHAR.

* Donnez tous les parchemins à RAISTLIN.

* Les boucliers doivent être fournis à chaque membre de l'équipe. Partagez les bagues de pierres précieuses pour installer un climat de confiance dans l'équipe.

* Les mots magiques WEB, SLEEP et CHARM sont bien pratiques si vous n'êtes pas habitué au combat, particulièrement contre les TROLLS.

* Utilisez la formule FIND INVISIBLE pour trouver les potions. N'utilisez ces potions que si c'est vraiement nécessaire.

* Les parchemins contiennent des mots magiques de combat qui ne peuvent être utilisés que par un seul membre de l'équipe.

* La chute d'eau qui se trouve derrière la porte peut guérir des blessures, mais ne doit être utilisée qu'une fois. Notez-en la position et revenez-y si un membre de l'équipe est sérieusement blessé. Essayez d'utiliser d'abord la chute d'eau avant la formule magique CURE WOUNDS.

* Dans les différents niveaux, le seul problème réel est le combat avec les HATCHLINGS. Ils sont invulnérables à la magie. Dès lors, utilisez la formule DEFLECT DRAGON BREATH et mettez TANIS en première ligne. Utilisez son arc à flèches pour tirer dans l'estomac du HATCHLING, cinq ou six coups au but auront raison de lui.

* Lorsque vous vous trouvez en face du BOZAK DRACONIANS utilisez le mot magique WEB et mettez-vous à courir. Une fois le monstre ceinturé, passez derrière lui et attaquez-le par l'arrière en évitant toutefois le missile magique.

* Evitez le contact avec les WRAITHS, parce qu'ils vous vident très rapidement de toute votre force vitale. La seule chose qui les détruit sont les flèches rouges. Les mêmes règles sont applicables aux SPECTRAL MINIONS.

* Ne vous enfuyez jamais devant une araignée. Il est plus dangereux de s'enfuir que de rester et se battre.

* Evitez systématiquement le combat avec les bébés dragons. Leur souffle acide ne pardonne pas.

* Pour tuer un KHISANTH, vous avez besoin du chevalier BLUE CRYSTAL.

* Une fois que vous aurez démarré, il n'y a plus de retour possible. Aussi, veillez à bien équiper chaque membre de l'équipe de boucliers et potions.

* Ne courez pas directement vers les disques (l'équipe serait téléportée hors de la ville sans eux). Courez et sautez, puis laissez GOLDMON se saisir des disques. Bougez alors vers la gauche et poussez vers le haut.

HYBRIS

Genre : **Arcade spatial** Editeur : **DISCOVERY**

Trucs et Astuces :

Pour vous aider dans ce jeu, voici quelques astuces :

* Chargez le jeu et attendez que l'écran des HIGH SCORES apparaisse. Tapez alors COMMANDER et appuyez sur votre bouton de tir. Une fois que cela est fait, vous avez quelques commandes supplémentaires.

* Pendant le jeu, les touches <F2> à <F6> vous permettent de choisir votre armement à loisir. Vous pourrez d'ailleurs remarquer que vous disposez d'un nombre infini de SMART BOMBS.

* La touche <F9> vous permet de terminer instantanément le niveau en cours.

* la touche <F10> vous rendra invincible. Une deuxième pression vous fera redevenir "normal" et ainsi de suite.

* Si vous ne désirez pas devenir invincible, mais disposer d'un nombre de vies plus important, ou d'autres choses encore, appuyez sur la barre d'espace pendant la durée du chargement. Cette action vous fera entrer dans un "ecran d'options" !

IK

Genre : **Arcade combat**

Editeur : **SOFTWARE STUDIOS**

Trucs et Astuces :

Faites vous battre par un adversaire, puis appuyez sur la barre d'espace et ensuite sur le bouton de tir du joystick. Maintenant, plus un seul adversaire ne pourra vous toucher alors que vous pourrez toujours les mettre hors combat. Recommencez cette manipulation pour chaque niveau et vous deviendrez vite une "ceinture noire".

IMPACT

<u>Genre</u> : **Casse brique** <u>Editeur</u> : **ASL**

Trucs et Astuces :

Mots de passe :

Niveau	Mots
11	GOLD
21	FISH
31	WALL
41	PLUS
51	HEAD
61	FORK
71	ROAD

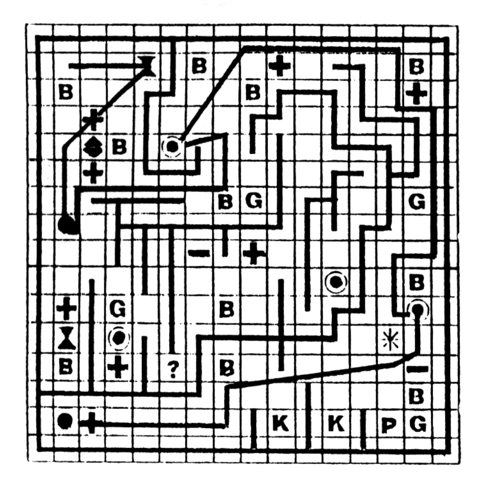
INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

<u>Genre</u> : **Boule dans 1 labyrinthe** <u>Editeur</u> : **ELECTRIC DREAMS**

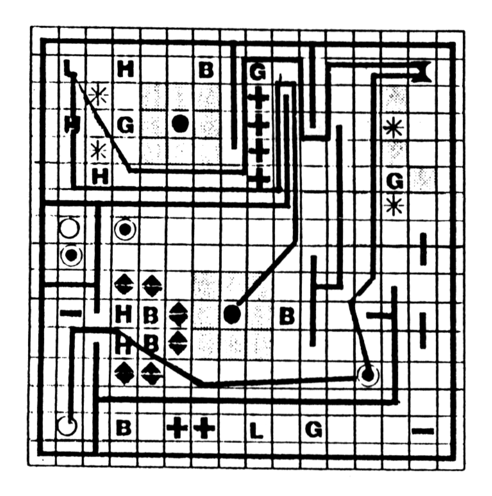
Trucs et astuces

Voici les plans nécessaires aux franchissements des 7 premiers niveaux de ce jeu de glisse.

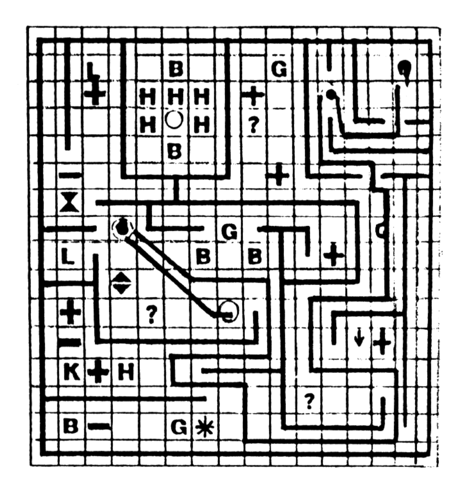
Niveau 1



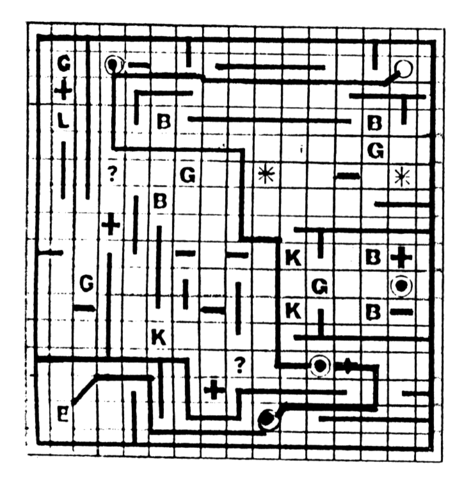
Plan 1



Plan 2

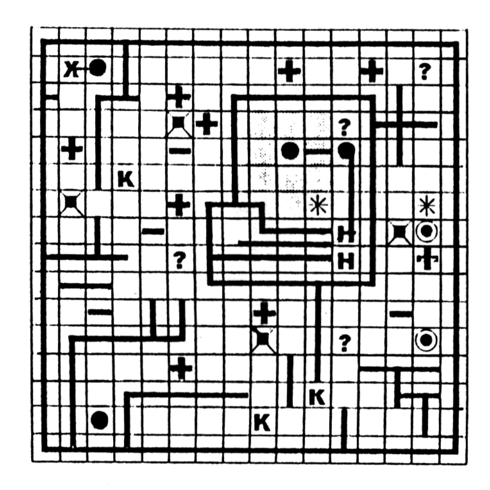


Plan 3

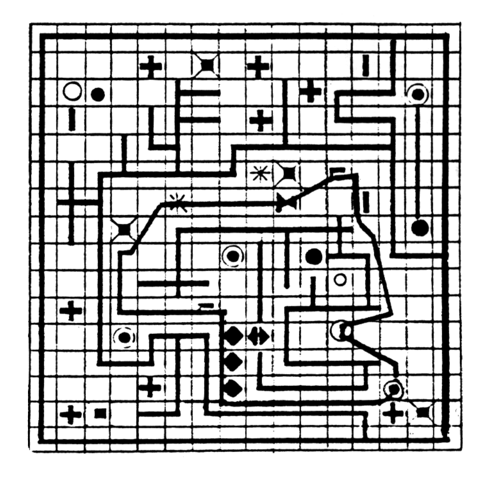


Plan 4

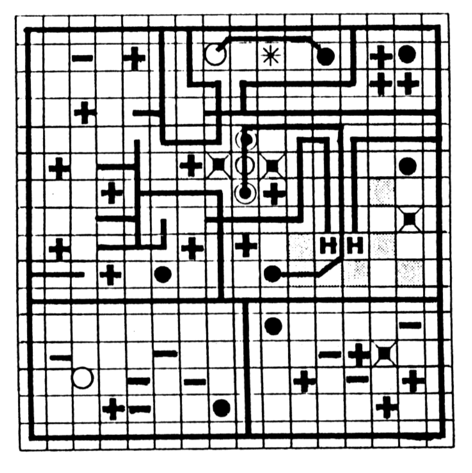
Niveau 2



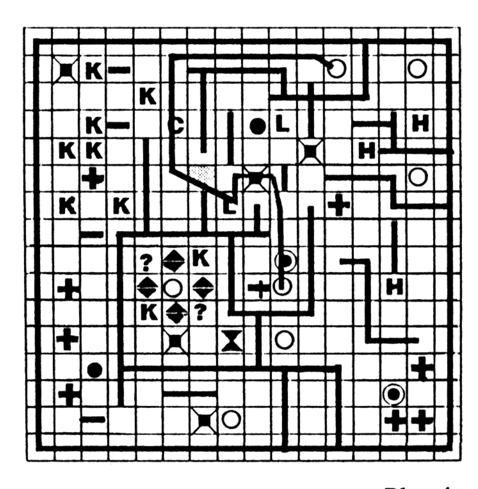
Plan 1



Plan 2

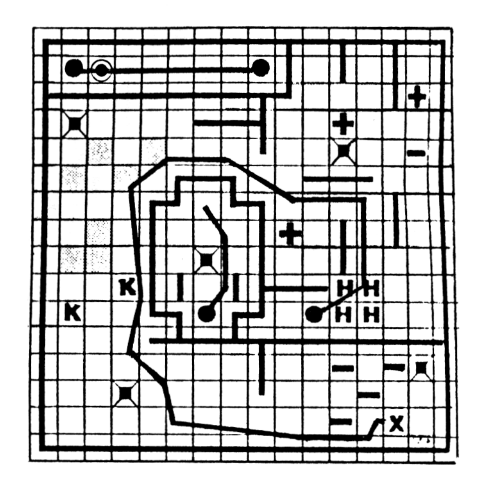


Plan 3

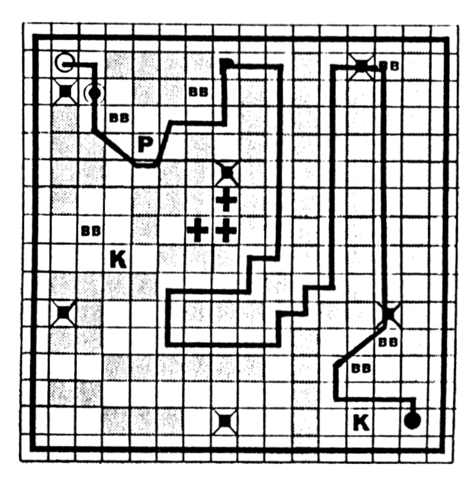


Plan 4

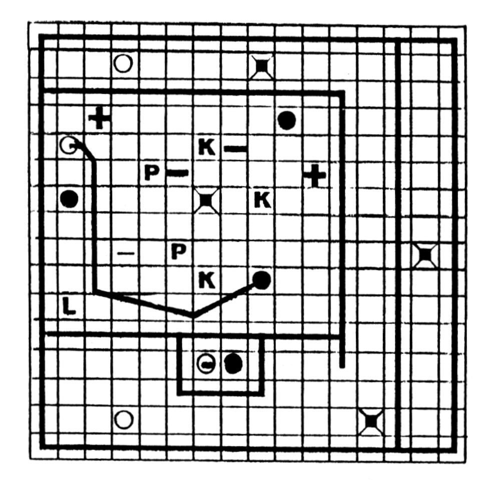
Niveau 3



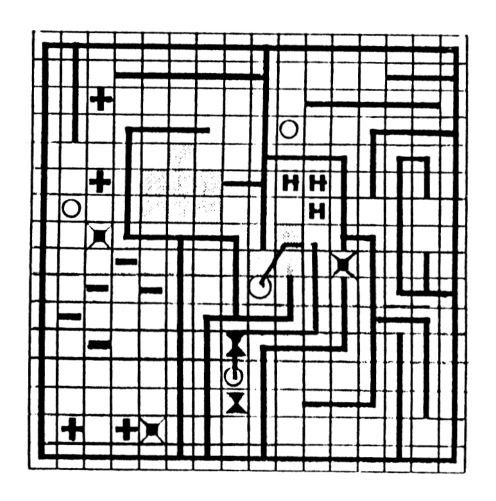
Plan 1



Plan 2

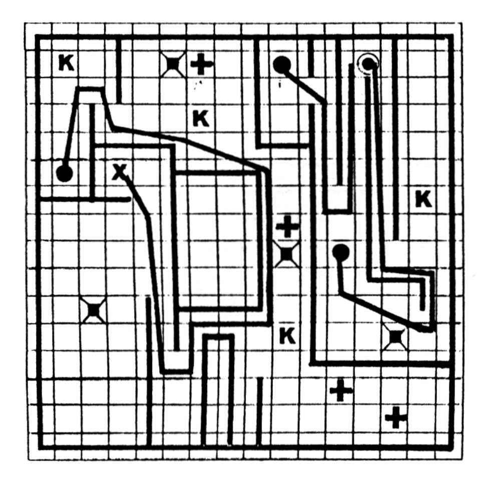


Plan 3

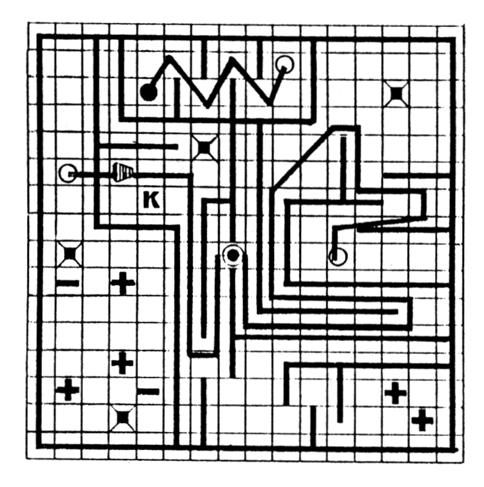


Plan 4

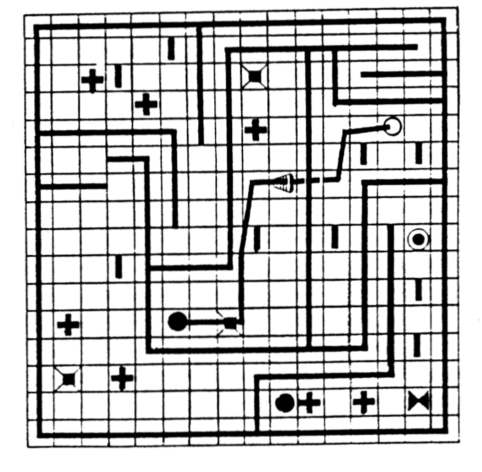
Niveau 4



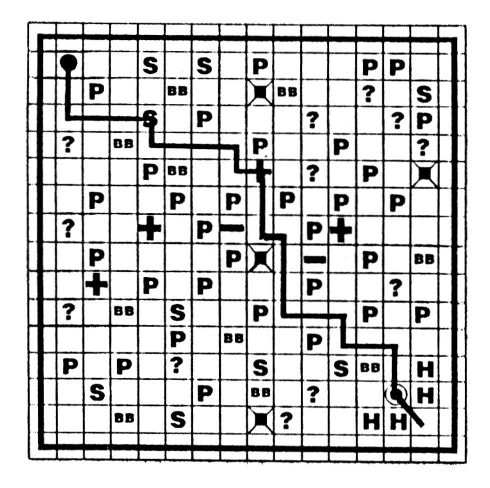
Plan 1



Plan 2

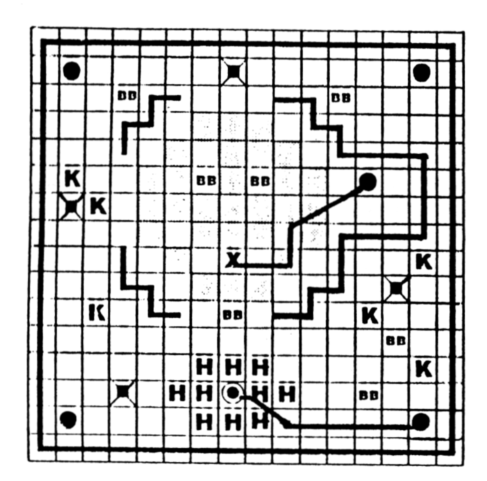


Plan 3

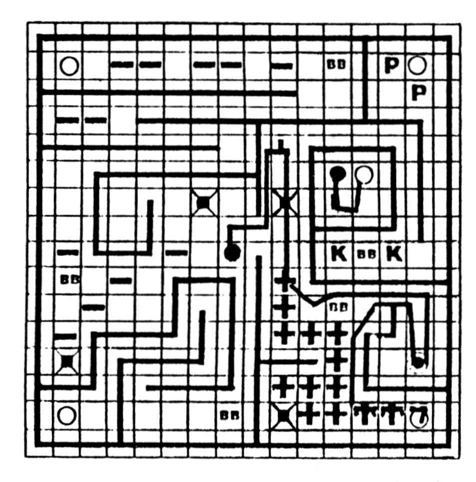


Plan 4

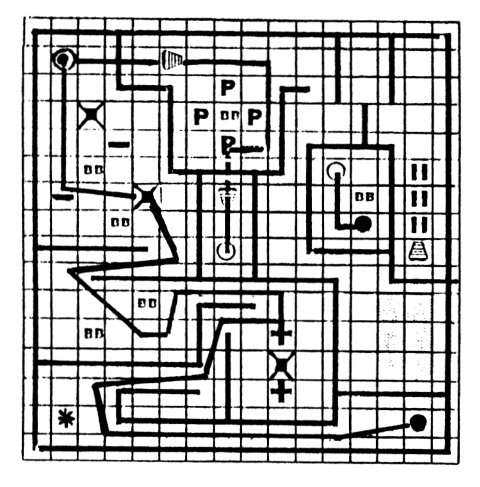
Niveau 5



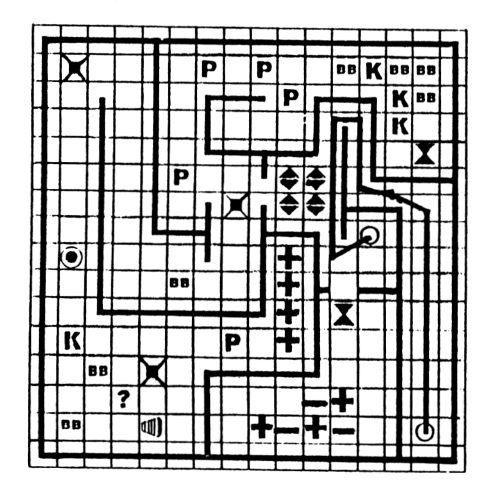
Plan 1



Plan 2

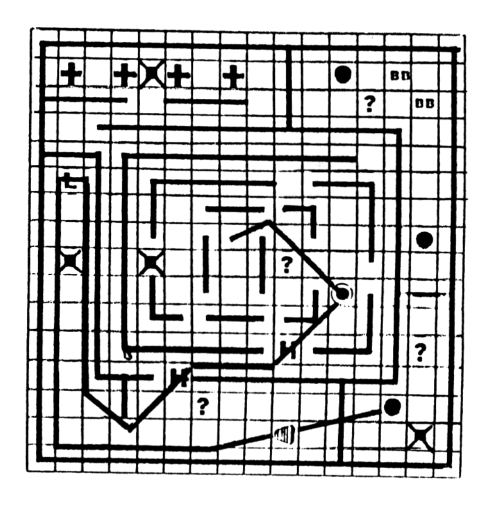


Plan 3

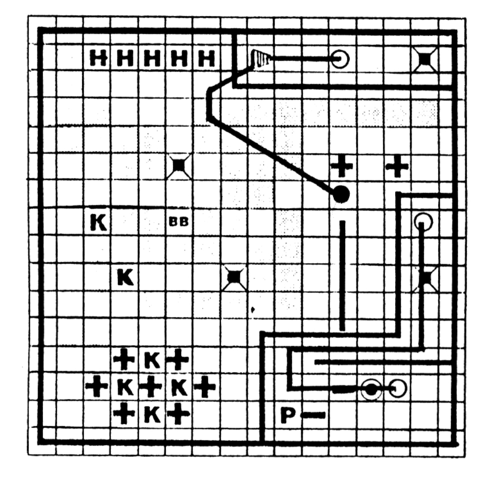


Plan 4

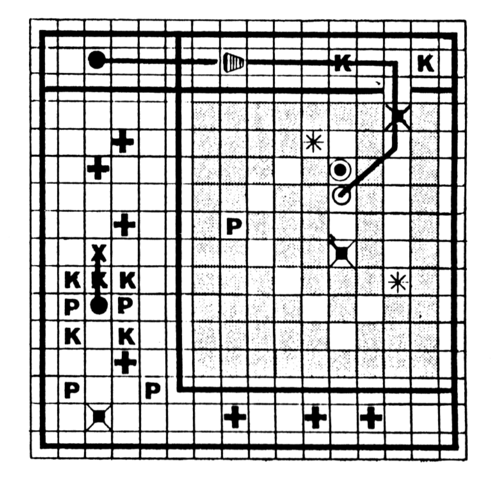
Niveau 6



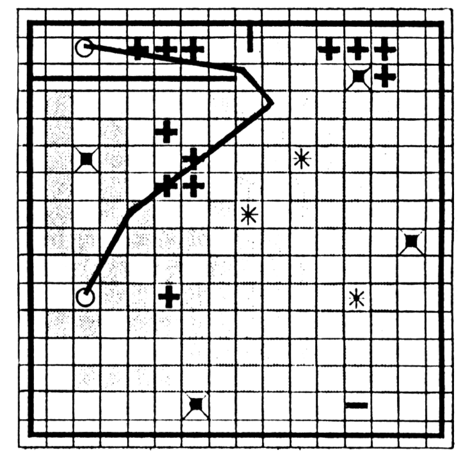
Plan 1



Plan 2

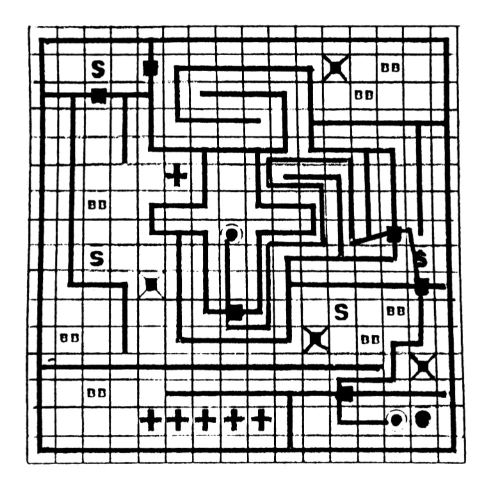


Plan 3

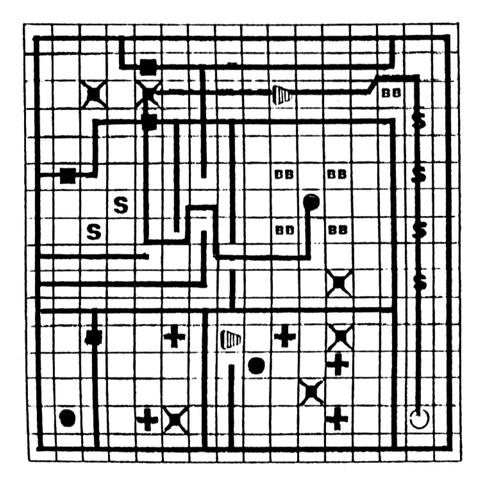


Plan 4

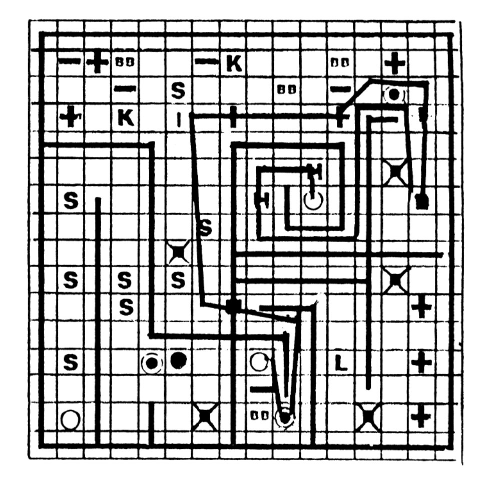
Niveau 7



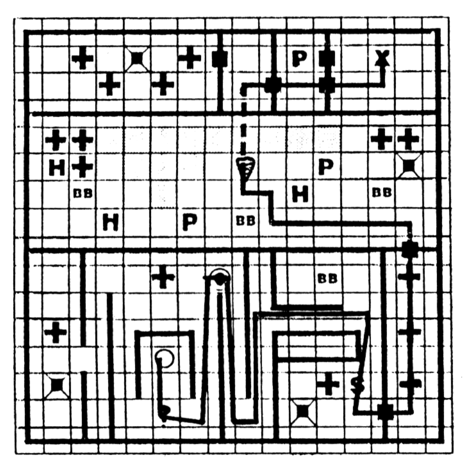
Plan 1



Plan 2



Plan 3



Plan 4

JEANNE D'ARC

<u>Genre</u> : **Aventure Médiévale** <u>Editeur</u> : **CHIP**

Trucs et Astuces :

Dans les combats à chevaux, il faut, pour charger l'épée pointée, non pas appuyer sans arrêt sur le bouton FIRE, mais tirer la manette vers soi, et pour donner des coups latéraux, pousser le joystick.

Pour la défense de la muraille, si l'ennemi est trop près, n'hésitez pas à jeter de l'huile bouillante, elle est plus rapide à tomber.

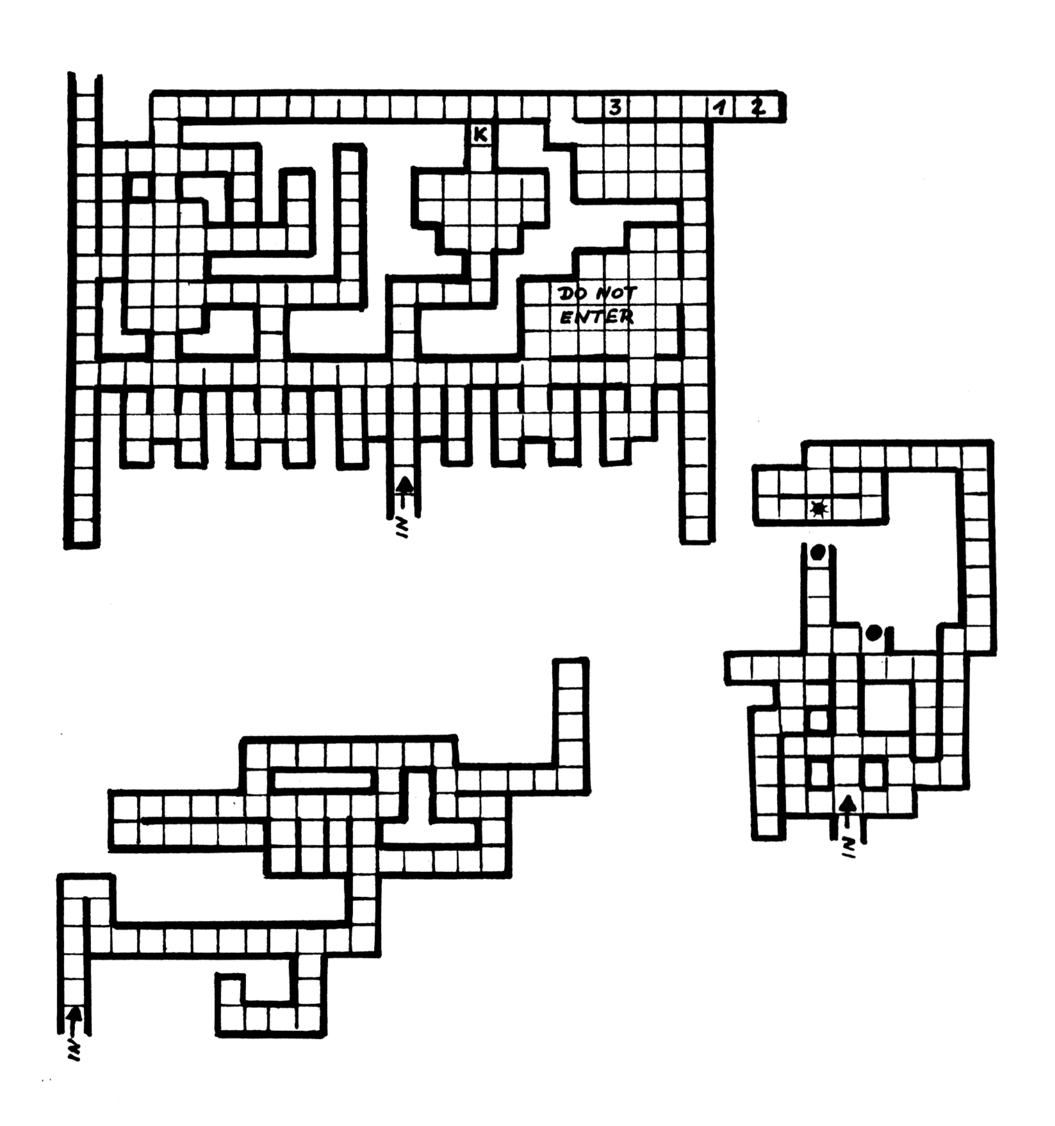
Pour les actions diplomatiques, les meilleurs ambassadeurs sont REGNAULT DE CHARTRES et DE LA TREMOILLE.

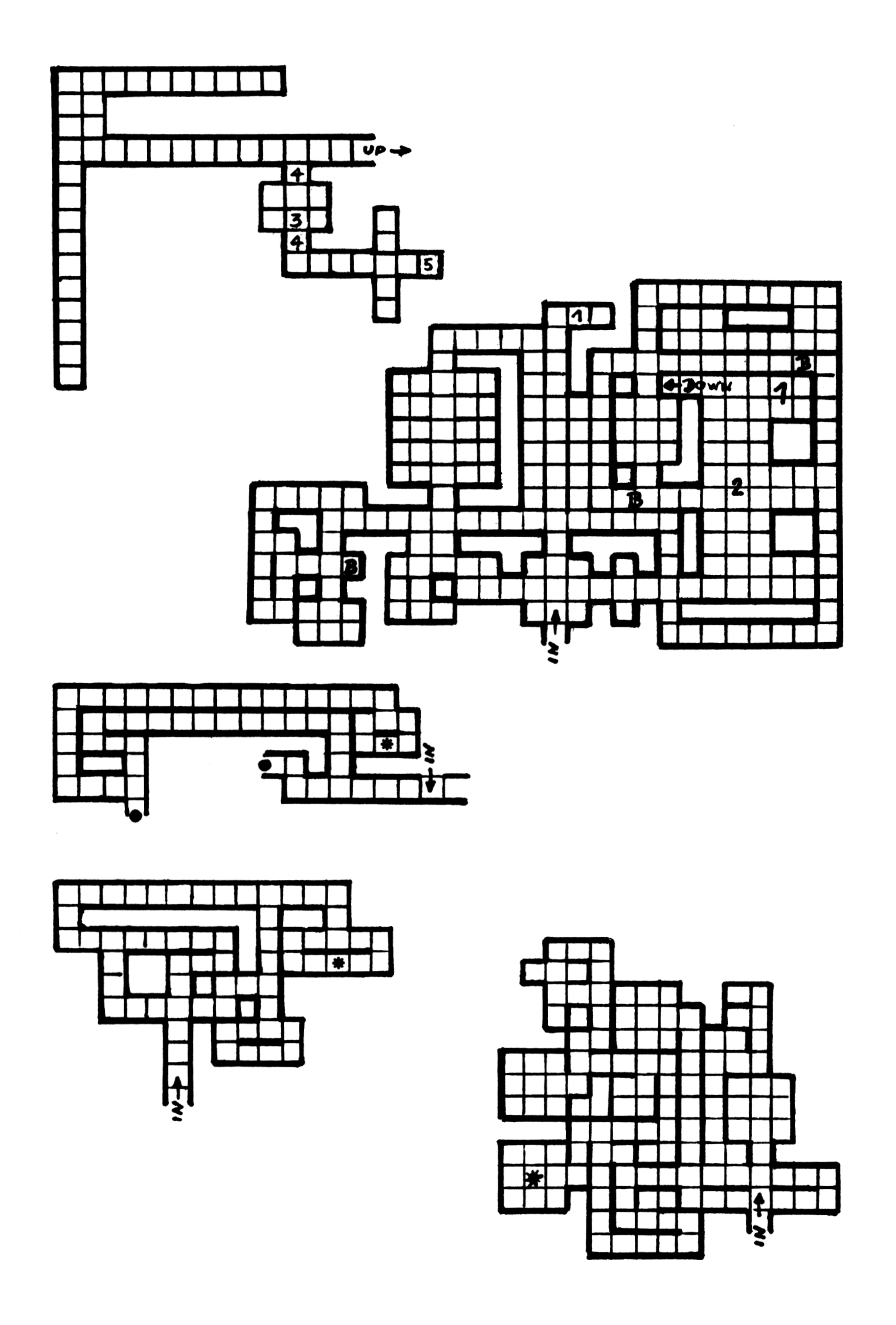
Essayez de préserver YOLANDE D'ARAGON et de la garder pour les armées, car la cour du Roi de France est en carence de stratèges ayant le statut de "fort".

Lorsque vous possédez des prisonniers, vendez-les le plus rapidement possible (à un prix modeste pour le début, augmentez plus tard); si vous n'y arrivez pas, soyez bon seigneur et décapitez-les, car ils ne restent pas plus de trois mois dans vos prisons (sauf rares exceptions).

N'hésitez pas lors des révoltes à exécuter quelques paysans, cela calme les esprits !

N.B. Pour avoir quelques chances d'échapper à un assassinat, retenez que ce sont les anglais qu'il faut bouter hors de France en premier lieu.


3
1
2
K
DO NOT
ENTER
IN
IN
IN


UP →
4
3
4
5
1
3
← DOWN
1
2
B
B
IN
IN
IN
IN

KING'S QUEST II

Genre : **Aventure graphique** Editeur : **UBI SOFT**

Trucs et Astuces :

Oyez ! Oyez ! braves gens, Graham est enfin devenu roi de la contrée de DAVENTRY. Il a rétabli la paix et la prospérité dans son royaume après avoir vaincu le terrible dragon et le géant des nuages. Mais le roi et le peuple sont tristes, car un roi sans reine est comme un royaume sans âme. Et DAVENTRY vit dans la crainte de ne pas avoir d'héritier à la couronne et de souffrir à nouveau.

Hélas, aucune des princesses des royaumes voisins n'éveille son coeur lors du grand bal organisé au palais. La seule, qui vivait dans ses rêves, était l'inconnue qu'il vit dans le miroir magique; elle était prisonnière dans une tour de cristal qui faisait resplendir son éclat. Elle fut enfermée là par la sorcière Hagatha qui était jalouse de la beauté de la princesse. Graham ne pouvant plus vivre en pensant à la pénible réclusion de sa bien-aimée décida de recoiffer son chapeau d'aventurier et de partir pour le royaume où se trouve la porte de l'amour.

Rappel : D= droite, G=gauche, H=haut, B=bas.

Voici maintenant la solution complète de ce jeu.

D, D, OPEN MAILBOX, GET BASKET, D, D, D, H, D, H, LOOK DOOR, READ INSCRIPTION, B, G, G, G, G, G, OPEN DOOR, B (attention en descendant l'échelle car elle n'est pas droite), D, OPEN CHEST, GET EARRINGS, GET POT (dans la cheminée), G, H, G, G, G, (entrez dans la grotte, si la sorcière y est et si vous n'avez pas le sort de protection donné par la fée, faites demi-tour jusqu'à ce qu'elle n'y soit plus), GET CAGE, G, G, H, GET TRIDENT, H, H, GET SHELL, GET BRACELET, H (allez près de la sirène), GIVE BRACELET TO MERMAID, RIDE SEAHORSE, (approchez Poséidon), GIVE TRIDENT TO NEPTUNE, GET GOLD KEY, (retournez sur la plage), D, B, GET STAKE, D, H, H, H, OPEN DOOR (attention s'il y a le loup, dépêchez-vous de faire demi-tour!), GIVE SOUP TO GRANDMA, LOOK UNDER BED, WEAR RING, WEAR CLOAK, B, G, GIVE BASKET TO GIRL (si elle n'y est pas, alors faites demi-tour), D, D, H, D, D, D, D, H, UNLOCK DOOR, READ INSCRIPTION, B, G, G, H, GET MALLET (dans le trou de l'arbre), D, H, H, H, OPEN DOOR, GIVE CAGE TO WOMAN, GET LAMP, G, PAT LAMP, PAT LAMP, D, KILL SNAKE, D, D, GET GOLD KEY, G, RIDE CARPET, H, LOOK IN HOLE, GET BROCH, H, OPEN DOOR (allez près de l'autel), PRAY, GRAHAM, WEAR CROSS, B, H, D, H, UNLOCK DOOR, READ INSCRIPTION, B, G, G, G, H, H, CLIMB IN BOAT, LEAVE BOAT, H, (évitez les ronces, je vous conseille de sauver à chaque progression), OPEN DOOR, G, H, OPEN DRAWER, GET CANDLE, B, D, D, H (allez devant la flamme pour allumer le chandelier), LIGHT CANDLE, B, GET HAM, D, D, G (après avoir descendu les escaliers), OPEN COFFIN, KILL DRACULA, GET PILLOW, GET GOLD KEY, GET SILVER KEY, D, H, G, H, H, OPEN CHEST WITH SILVER KEY (prendre le contenu), B, B, G, B, B, CLIMB IN BOAT, D, B, B, D, D, H, UNLOCK DOOR, H, GET NET (s'approcher de la mer), FISH (jusqu'à attrapper un poisson), GET FISH (retournez près de l'eau), THROW FISH, RIDE FISH, D, GET AMULET, B, OPEN DOOR, H, H, GIVE HAM TO LION, OPEN DOOR, TAKE GIRL, GRAHAM, KISS GIRL, SAY HOME.

Le mariage d'un roi se passe de commentaires. Alors, regardez et vive la mariée !

DEPART	CHAPE-RON ROUGE	MAISON	FORET	CLOCHETTE	EGLISE	
PLAGE	LAC ILE				LAC ROCHER	FALAISE
SIRENE	COLLINE				MAGASIN	
COQUIL-LAGE	PIEU		CHATEAU		FORET	FALAISE
PLAGE	FORET				LAC	
TRIDENT	LAC	ARBRE SOUCHE	ARBRE	ARBRE CREUX		PORTE
ARCHE	GROTTE	COLLINE	ARBRE	FORET	PONT	FALAISE

KING'S QUEST III

<u>Genre</u> : **Aventure graphique** <u>Editeur</u> : **UBI SOFT**

Trucs et Astuces :

J'approche de mes 18 ans et la seule personne que je connaisse est un vieux sorcier. Pour moi, le monde se compose du château de mon Maître, je ne suis jamais descendu du mont de mon Maître, je ne connais que ce que j'ai lu.

Mon Maître me bat si je n'exécute pas ses ordres, heureusement, il est souvent absent et ainsi je peux lire. J'ai appris que le sorcier enlève les enfants dès leur plus jeune âge, afin de les conditionner en esclaves et, dès qu'ils découvrent la magie, il les tue sans pitié. S'il vous plaît, aidez-moi à vaincre ce démon.

Voici, GWYDON, la solution à ta quête.

Rappel : D=droite, G=gauche, B=bas, H=haut.

I) Vous avez 30 minutes pour aller jusqu'à la deuxième partie. FAST (attendre et exécuter l'ordre du magicien), aller devant la table de la cuisine, GET FRUIT, GET BREAD, GET MUTTON (puis devant les étagères), GET BOWL (allez à gauche de la cheminée), GET KNIFE, GET SPOON (puis aller devant la table de la salle à manger), GET CUP (puis

attendre que le sorcier décide de partir), dès que vous voyez le chat : GET CAT, GET CAT HAIR (allez dans la chambre du magicien), SEARCH ON CUPPBOARD, OPEN CUPBOARD, SEARCH IN CUPBOARD, CLOSE CUPBOARD (devant la commode), OPEN DRAWER (devant la glace), OPEN DRAWER (allez dans l'observatoire, à droite de la lunette), GET FLY (sortir de la maison), entrer dans le poulailler, OPEN GATE, GET CHICKEN, GET FEATHER, OPEN GATE, B (il est nécessaire de sauver la partie régulièrement lors de la descente et monter le chemin), attention : si un aigle passe et laisse tomber une plume, GET FEATHER, si des voleurs vous prennent vos biens, allez les chercher dans le chêne comme je vous l'explique plus loin), G, G (là, tourner le dos au désert pour éviter le regard de Medusa et, quand elle sera assez près : SHOW MIRROR TO MEDUSA, B, GET CACTUS, B, B, GET SKIN, D, H, H (allez sous le chêne), GET ACORN (puis allez près du tronc), PULL ROPE IN HOLE (monter à l'échelle), LOOK IN THE HOUSE (si l'homme doit entrer sinon redescendre), G, D, et remonter, GET PURSE (et le sobjets qu'ils auront peut être volés), puis redescendre, D, B (entrez dans la maison que si les ours ne sont pas là), OPEN DOOR, GET PORRIDGE, H, OPEN DRAWER, GET THIMBLE (sortir de la maison et aller dans le champs de fleurs), GET DEW, D (aller près du premier arbre, devant la mousse bleue), GET MISTLETOE, H, OPEN DOOR, BUY SALT, BUY OIL, BUY POUCH, BUY LARD (allez près du chien), PAT DOG, D, H, GET MUD (dans la rivière), D, GET WATER, LOOK MAP (mettre la flèche sur la maison, puis F6, remontez et allez dans le bureau du sorcier, près du coffre), OPEN CABINET (allez près du gros livre rouge dans le plan de droite de la bibliothèque), MOVE BOOK, MOVE LEVER, B, B, (aller devant les étagères du fond), GET MANDRAKE (allez devant le livre), OPEN BOOK PAGE XXV, exécuter le sortilège de TRANSFORMING ANOTHER INTO CAT, (puis remontez dans votre chambre sans oublier de refermer la trappe et ranger la baguette magique dans le coffre), DROP ALL, GET PORRIDGE, GET CAT COOKIE, PUT COOKIE IN PORRIDGE, (redescendre à l'entrée et attendre le retour du sorcier), suivre le sorcier dans la salle à manger, GIVE PORRIDGE TO MANANNAN.

II) Retournez dans votre chambre, GET ALL, (aller au labo près des étagères), GET SAFFRON, GET BONE, GET MIGHTSHADE, GET PITTLE, GET TOADSTOOL (faire les autres sorts), LOOK MAP, se téléporter dans la grotte, DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE, aller dans la toile prendre l'araignée, entrer dans la grotte, retourner au labo créer le TELEPORTATION AT RANDOM, aller à la taverne, TALK MAN, GIVE PURSE, B, D, D, monter sur le bateau, D, GET BOX, G, DROP BOX, JUMP ON BOX, JUMP ON BOX, JUMP, aller près du coffre, OPEN CHEST, GET ALL, D, GET SHOWEL, attendre que le bateau mouille l'ancre, G, H, D, puis tomber à l'eau et nager jusqu'à l'île, D, H, D, DIP FLY IN ESSENCE, suivre le chemin et aller le plus loin possible en mouche, aux grottes : il faut traverser et escalader pour changer de passage, continuer le chemin jusqu'à tomber, entrez dans la caverne, monter les escaliers puis utiliser le sort BECOMING INVISIBLE, G, utiliser BREWING STORM, UNTIE GIRL, redescendre les escaliers, G, H, H.

Entrez dans le château et admirez la fin de ce jeu en réfléchissant au scénario possible pour KING'S QUEST IV...

DESERT	PLAINE	RIVIERE	CAVERNE	PLAGE
DESERT	FALAISE	MONT MAISON	RIVIERE	PLAGE
DESERT	CHENE	CHEMIN	VILLAGE	QUAI
DESERT	PLAINE	MAISON OURS	PLAINE	PLAGE

ARRIVEE	AMULET-TE	PLAGE ILE
PLAGE	TOUR	PLAGE
PLAGE	ROCHER	PLAGE

MERCENARY

<u>Genre</u> : **Aventure / Simulateur spatial**

<u>Editeur</u> : **NOVAGEM**

Le jeu :

Le terrain de jeu de MERCENARY se situe sur la planète TARG, un monde habité par deux races en guerre. Les habitants originels de TARG sont les PALYARS qui vivaient une existence paisible avant l'arrivée des MECHANOIDES.

Les MECHANOIDES sont des créatures étranges, mi-biologiques, mi-androïdes. Du premier coup d'oeil, on voit que les MECHANOIDES sont taillés pour le combat et de ce fait, ils se sont rendus maîtres de la planète et contrôlent sa plus grande partie presqu'entièrement. Seules, quelques routes la sillonnent, reliant les différents centres d'intérêt de la planète. La population est rassemblée dans une ville qui paraît assez petite. En fait, la plus grande partie de cette ville est souterraine.

Bien que cette ville soit sous le contrôle des MECHANOIDES, les PALYARS ne sont pas vaincus pour autant. En effet, le conseil de crise et une majorité de la population se sont enfuis à bord d'un énorme vaisseau qui flotte bien loin au-dessus de la cité. Quelques poches de résistance existent encore sur la planète, mais contrôlées par les MECHANOIDES.

Au moment où vous commencez le jeu, vous êtes à bord de votre vaisseau le PRESTINIUM et celui-ci, à la suite d'une panne, s'écrase sur TARG. Vous êtes dans le rôle d'un mercenaire du 21e siècle, qui gagne sa vie en combattant.

Votre vaisseau est tellement endommagé qu'il est improbable de le réparer, le mieux étant de trouver un autre vaisseau suffisamment puissant pour repartir de TARG. Le problème c'est qu'un tel vaisseau coûte beaucoup d'argent et que vos poches sont vides. Heureusement pour vous, vous êtes accompagné de BENSON, un ordinateur de la neuvième génération. Celui-ci fonctionne comme un interface avec le monde extérieur. Il vous offre une interprétation vectorielle en 3D du monde extérieur, ainsi que certains renseignements de navigation. Une fois sur TARG, BENSON vous livre le peu de chose qu'il connaît sur cette planète.

La particularité de MERCENARY est précisement le fait que le héros, un mercenaire, peut offrir ses services aussi bien au PAYLARS qu'aux MECHANOIDES et, par conséquent, il y a plusieurs manières de réussir le jeu. A vous de choisir votre rôle.

Au début du jeu, un vaisseau se trouve près de votre lieu d'atterissage. BENSON vous relaie un message vous demandant si vous vous portez acquéreur du vaisseau. A ce moment, vous pouvez très bien décider de vous emparer du vaisseau plutôt que de le payer, risquant des représailles de la part du vendeur.

Une fois arrivé sur TARG, tout ce que vous voyez est la représentation vectorielle de BENSON. Le sol en vert, le ciel en bleu et quelques lignes définissant routes et immeubles. En bas de l'écran, des cadrans vous indiquent votre cap, votre altitude, votre vitesse, votre inclinaison et votre position en coordonnées. De plus, une fenêtre vous permet de visualiser les messages qui vous sont envoyés par BENSON. Le joystick vous permet d'avancer dans toutes les directions.

Pour vous emparer du vaisseau, approchez-vous de lui et appuyez sur <B>, comme BOARD (monter à bord). Une fois à bord, votre joystick contrôle le vaisseau à la manière d'un avion. Les touches <0> à <9> vous permettent de choisir la puissance, "0" étant la puissance la plus élevée. Si vous appuyez sur la touche <SHIFT> en même temps que les touches numériques, vous donnez au vaisseau une puissance négative. Prenez la direction que vous voulez. Pour atterrir, vous devrez adopter un angle d'attaque et une vitesse très faibles. Une fois au sol, appuyez sur <L> comme LEAVE (Quitter le bord).

Lorsque vous arrivez dans la ville, vous pouvez descendre dans le complexe souterrain avec le vaisseau. Pour cela, centrez-vous dans le hangar et appuyez sur <E> comme ELEVATOR pour activer l'ascenseur.

Lorsque vous pénétrerez dans la salle de conférence, un message des PALYARS vous est relayé par BENSON. En substance, il dit que si vous détruisez certains objectifs MECHANOIDES, il vous sera accordé une récompense substantielle par la colonie PAYLAR. D'autre part, il vous sera accordé une gratification très spéciale si vous réussissez à éliminer toute trace de civilisation MECHANOIDE de la surface de la planète TARG.

Essayer d'atteindre la colonie PAYLAR est très dur parce que la plupart des vaisseaux qui se trouvent sur la planète n'est pas capable d'atteindre la forteresse flottante dans le ciel. Un seul en est capable et il est bien caché. Un autre moyen d'y arriver est d'augmenter la puissance du vaisseau qui est en votre possession. Certains objets éparpillés dans les pièces peuvent vous rapporter de l'argent. Des actions aussi peuvent être lucratives. Celle qui rapporte le plus étant sans doute la libération du chef des MECHANOIDES de la pièce de réunion des PAYLARS. Lorsque vous avez gagné suffisamment d'argent, vous pouvez vous rendre à la société de location de vaisseaux spatiaux HERTZ et y louer le vaisseau de type NOVADRIVE qui vous permettra de rentrer chez vous.

Trucs et Astuces :

EVADEZ-VOUS DE TARG.

Vous avez deux possibilités pour cela. Soit vous louez un vaisseau spatial chez HERTZ, soit vous utilisez le vaisseau interstellaire en jonction avec le Novadrive. Comme il vous en coûte 999.999 crédits pour louer un vaisseau convenable, il est impératif que vous amassiez un maximum d'argent.

Quelques moyens de faire de l'argent :

* Les CATERING PROVISIONS que vous trouverez dans le complexe souterrain en position 09-05, doivent être laissés à la KITCHEN qui se trouve au deuxième niveau du PALYAR COLONY CRAFT, ceci vous rapportera 60.000 crédits.

* Dans la pièce qui se trouve à côté du hangar en 81-33, vous trouverez du GOLD, déposez-le dans EXCHEQUER qui se trouve à côté de la KITCHEN et cela vous rapportera 100.000 crédits.

* L'ESSENTIAL 12939 SUPPLY (vous avez vu ce que donne 12939 à l'envers?), que vous trouverez dans le POWER ROOM du MECHANOID COMPLEX en 03-00 vous rapportera la somme de 50.000 crédits lorsque vous le déposerez dans le CONFERENCE ROOM au deuxième niveau du PALYAR COLONY CRAFT.

* Prenez le MECHANOID LEADER que vous trouverez dans le BRIEFING ROOM du MECHANOID COMPLEX en 03-00 et, livrez-le dans la PALYAR INTERVIEW ROOM au second niveau du PALYAR COLONY CRAFT, ceci vous rapportera 250.000 crédits en récompense.

Gardez cependant en mémoire le fait que, tant que vous détenez le chef des MECHANOIDES, ceux-ci ne vous paieront plus rien. Donc, le mieux est d'enlever le chef des MECHANOIDES, puis de le laisser seul, le temps des transactions avant de le livrer aux PALYARS.

* 40.000 crédits sont pour vous si vous laissez le MEDICAL SUPPLIES que vous avez trouvé dans le complexe en 09-05, dans l'INFIRMARY, située dans le dernier niveau du COLONY CRAFT.

* Rendez-vous dans le complexe en 03-15 et prenez le DATA BANK. ramenez le dans le CONTROL ROOM du dernier niveau du COLONY CRAFT et hop, 100.000 crédits de plus dans votre escarcelle.

* Allez dans le MECHANOID LABORATORY qui se trouve dans le complexe en 03-00 et laissez-y la WINCHESTER que vous aurez trouvée dans le complexe. Ceci vous rapportera la somme rondelette de 250.000 crédits.

* Muni d'un ANTIGRAV ou d'un KITCHEN SINK, prenez le NEUTRON FUEL qui se trouve dans le complexe en 09-05 et apportez-le dans le MECHANOID FUEL STORES pour obtenir la récompense de 250.000 crédits.

* Si vous vous rendez dans la pièce à côté du hangar, en 09-06, vous trouverez le ENERGY CRYSTAL. prenez-le et déposez-le dans le MECHANOID POWER ROOM dans le complexe en 03-00. Cela vous rapportera 100.000 crédits.

* Le USEFULL ARMAMENT trouvé dans la pièce à côté du hangar en 11-113, vous rapportera 120.000 crédits si vous le rapportez dans la MECHANOID ARMOURY qui se trouve dans le complexe en 03-00.

* Enfin, vous pouvez grapiller 80.000 crédits en déposant la LARGE BOX qui se trouve dans le complexe en 09-06, dans les MECHANOID STORES situés à côté du hangar en 03-00.

OBJETS UTILES :

ANTENNA : elle se trouve près du hangar en 09-05. En allant la chercher, méfiez-vous de la pièce qui est à côté. C'est la prison et la seule manière d'en sortir sera de recommencer le jeu. Cette antenne vous permettra d'appeler HERTZ pour louer un vaisseau (à condition que vous en ayez les moyens). Pour appeler HERTZ, rendez-vous dans la COMMUNICATIONS ROOM qui se trouve dans le complexe en 09-06.

ANTIGRAV : Cet objet, trouvé dans une pièce du complexe en 09-05, vous permettra de soulever des engins et des objets en tout genre qui sont trop lourds pour être soulevés normalement. Rentrent dans cette catégorie : vaisseaux spatiaux, fuel, etc...

ANTI TIME BOMB : Cet engin vous permettra de rassembler des décombres, pour en refaire les bâtiements initiaux. Cet objet se trouve dans une pièce située au dernier niveau du PALYAR COLONY CRAFT. Une fois en votre possession, il vous suffira de pointer les décombres et d'appuyer sur le bouton de tir pour que le bâtiment se reforme.

PHOTON EMITTER : Cette "lampe de poche" se trouve dans la pièce à côté du hangar en 09-05.

SIGHTS : Ce collimateur se trouve en 09-06 dansla pièce à côté du hangar. Il ne vous sera utile que pour vous faciliter vos visées.

POWERAMP :Cet engin, trouvé dans une pièce du complexe en 09-06 augmentera la vitesse du vaisseau DOMINION DART jusqu'à 9.900.

NOVADRIVE : A vous de le trouver. Il est indispensable au bon fonctionnement du INTERGALACTIC CRAFT

METAL DETECTOR : Vous le trouverez dans une pièce du complexe en 09-05. L'utilité première de cet engin est de repérer la propriété des bâtiments de surface par leur couleur. Les bâtiments verts appartiennent aux

PAYLARS, les bleus au MECHANOIDS et les rouges n'appartiennent à personne. Ceci devrait vous permettre de gagner les 500.000 crédits que les PAYLARS vous récompenseront pour détruire **tous** les bâtiments appartenant aux MECHANOIDS.

CHEESE : Vous le trouverez dans une pièce à côté du hangar en 11-13. Il pourra vous servir de vaisseau de secours ! Si vous tombez en dehors du PAYLAR COLONY CRAFT et que vous possédez ce CHEESE, appuyez sur <L> pour arrêter la chute, lachez le fromage et enfourchez-le. Vous pouvez voler grâce à lui.

KITCHEN SINK : Vous le trouverez dans la cuisine au second niveau du PAYLAR COLONY CRAFT. Cet objet vous permettra de prendre n'importe quel objet. Pour vous en servir, lachez tous les objets en votre possession, puis prenez le KITCHEN SINK et à partir de ce moment, vous pourrez prendre tout ce que vous voudrez.

SPIDER'S WEB : Cet objet, que vous ne pourrez prendre que grâce au KITCHEN SINK vous permettra d'ouvrir **toutes** les portes.

PYRAMID : Cet objet bizarre, situé en 75-39 vous permet de positionner n'importe quel objet dans les airs.

Curiosités :

* Tirez sur NOVABILL en 03-08 pour que le message WELL DONE ! apparaisse.

* Tirez sur tous les signes COMMODORE et vous serez catalogué comme traître.

* Par contre, la destruction de tous les signes ATARI fera apparaître le message GOOD SHOW !

* Si vous démolissez le signe de rencontre qui se trouve en 02-03, vous obtiendrez un message du genre "Vous venez de démolir la pub de l'auteur. A partir de maintenant, attendez-vous à ce que les choses ne s'améliorent pas !" Puis, apparemment plus rien. Mais lorsque vous voudrez quitter la planète, un message apparaîtra. En quelques mots, il vous dira "L'auteur ne vous laissera pas quitter la planète tant que sa pub ne sera pas reconstruite !". Et il ne vous reste plus, muni de votre ANTI TIME BOMB que de retourner là-bas et reconstruire l'objet en question. Maintenant, si vous voulez un conseil, évitez de chatouiller la susceptibilité de l'auteur et laissez ce signe érigé comme il se doit.

TRANSPORTERS :

L'utilisation des transporters vous permet de vous déplacer rapidement d'un point à un autre. Pour vous permettre de vous y retrouver sachez que :

* Les sorties sont des portes marquées d'une diagonale supérieure gauche/inférieure droite.

* Les portes d'entrées sont marquées d'une diagonale supérieure droite/inférieure gauche.

* Les portes marquées d'une croix sont des entrées et sorties.

GENERALITES :

Faites une photocopie de la carte que vous trouverez dans le SURVIVAL KIT et marquez-y tous les détails qui vous intéressent. Entre autres, la position des objets et la destination des TRANSPORTERS.

Il existe trois méthodes pour éviter de se faire abattre par un vaisseau ennemi. La première est de s'écraser soi-même une fois touché par un coup de l'ennemi. Cela permettra à votre vaisseau de ne pas être détruit. La deuxième étant de tirer le premier. Pour cela, il est nécessaire de voler à

une vitesse constante de 625. Le vaisseau ennemi vous suivra et vous pourrez le détruire facilement. Enfin, la troisième méthode est de vous écraser avant qu'il ne tire. Puis vous remontez dans le vaisseau et vous tirez au moment où l'ennemi vous survole.

Vous aurez besoin d'un PASS pour utiliser l'ascenseur qui se trouve en 03-15. Pour cela, téléportez-vous en 81-35 en ayant soin d'emporter le SPIDER'S WEB et le PHOTON EMITTER. Une fois arrivé, cherchez une porte marquée d'une croix et de deux os croisés. Entrez et vous y trouverez l'INTERSTELLAR SHIP qui doit être utilisé avec le NOVADRIVE pour vous permettre de vous échapper. Le PASS se trouve dans une pièce adjacente au hangar.

Voilà, en théorie vous en savez assez pour vous enfuir de TARG. Il ne vous reste plus qu'à affronter THE SECOND CITY... alors, bonne chance !

MILLENIUM 2.2

Genre : **Simulation de conquête spatiale**

Editeur : **ELECTRIC DREAMS**

Trucs et Astuces :

Voici une méthode qui vous permettra d'arriver au bout de ce magnifique jeu de colonisation spatiale.

Tout d'abord, vous devez aller au bloc ENERGY et allumer l'unité SOLAGEN MKI puis, commutez la station de ressource. Etudiez puis construisez l'unité SOLAGEN MK2, (la recherche scientifique étant longue, vous pouvez accélérer le processus en faisant avancer les jours de manière artificielle).

Vous devez ainsi effectuer des recherches puis construire chaque SOLAGEN les uns après les autres. D'abord le MK1, puis le MK2, le MK3 et ainsi de suite.

Résolution des éventuelles attaques martiennes :

Durant la première année, les martiens vous notifient de leur présence. Ne vous en faites pas trop à leur sujet, ils ne sont pas trop agressifs. Ils n'attaquent que deux fois par an et ne font que peu de dommages. Vous pouvez donc arrêter leurs attaques en construisant des chasseurs ou des lasers orbitaux (rappellez-vous que ces lasers ne peuvent servir qu'une fois). Une fois construit, ce matériel est opérationel et à la prochaine attaque, il vous suffit de cliquer sur DEFENCE et ensuite de sélectionner votre moyen de défense choisi.

Recherche des planètes et des satellites :

Pour être capable de coloniser d'autres planètes, vous devez d'abord envoyer une sonde vers elles. La sonde spatiale doit d'abord faire l'objet de recherches, puis doit être construite, avant d'être utilisée.

Pour commencer, construisez 8 sondes (c'est le maximum que peut contenir le FLIGHT BAY) et baptisez-les. Puis, fixez les destinations de la manière suivante :

* CALLISTO * LEDA * TITAN * HYPERION * RHEA * ENCELADUS * PHOEBE * TRITON

Ce sont des planètes et des satellites qui peuvent être colonisés. Vos 8 sondes parties, construisez en 8 autres et envoyez-les sur :

* URANUS * SATURN * MIRANDA * ARIEL * PLUTO * NEPTUNE * OBERON * TITANIA

Enfin, construisez encore une sonde et envoyez-là sur UMBRIEL.

Une fois que vos sondes ont atteint leurs destinations, vous pouvez les faire atterrir et étudier les planètes et satellites sur lesquels elles se sont posées. Lorsque cela est fait, vous pouvez sauver le jeu à ce stade, ce qui vous permettra par après de passer toute cette phase de recherche.

Fixer les colonies :

Maintenant l'heure est venue de coloniser d'autres planètes et satellites. Pour cela vous aurez besoin d'un SIOS, dont la recherche doit être réalisée sous la "colonne de transportation" dans le bloc de recherche. POur cette recherche, vous avez besoin au moins d'une unité SOLAGEN MK8 pour être capable de produire les 100 tonnes de platine nécessaires.

Celui-ci peut être trouvé en construisant un GRAZER et en l'envoyant sur les ASTEROIDS où vous devrez le laisser jusqu'au moment où il trouvera un caillou propice à l'exploitation minière. Il est recommandé de fabriquer 5 ou 6 GRAZERS et les envoyer tous sur les ASTEROIDS. Etant donné qu'il vous ramèneront en moyenne 20 tonnes de platine chacun, vous aurez ainsi la quantité de métal nécessaire à la construction de votre SIOS.

Construisez votre premier SIOS et envoyez-le sur l'orbite du satellite CALLISTO.

Ensuite, construisez un CARRACK. Une fois construit, allez dans la FLIGHT BAY et chargez le CARRACK avec un ORBITAL LASER, un FIGHTER et un SOLAGEN MK 10.

Maintenant vous pouvez envoyer la CALLISTO BASE sur Callisto et lancer le CARRACK. Ceci vous permettra de défendre Callisto en attendant l'arrivée de la base.

Colonisation de MARS :

A un certain moment, pendant votre colonisation du système, vous recevrez un message d'un de vos commandants de colonie vous avisant qu'un FLEET CARRIER martien s'est écrasé sur un astéroïde. De plus, sur ce vaisseau, l'officier à trouvé les plans. Grâce à ceux-ci, la construction de votre propre FLEET CARRIER s'offre à vous (pour que cela arrive, il faut que vous ayez colonisé TRITON, CALLISTO et LEDA).

Pour vous permettre la construction de ce vaisseau, vous avez besoin d'une quantité substantielle d'argent, d'aluminium, de titane, d'acier et de silice. La base de Callisto vous fournira la quantité nécessaire d'argent et les satellites TITON, RHEA et TETHYS vous fourniront le reste. Construisez quelques CARRACKS supplémentaires avec le minerai nécessaire et ramenez-les sur la MOON BASE. Une fois le tout en place, vous pourrez construire votre FLEET CARRIER.

Une fois construit, mettez-y trois ou quatre FIGHTERS et assignez-leur un équipage. Fixez alors la destination de votre vaisseau vers Mars. Durant votre route, vous serez sans doute attaqués par des Martiens. Il vous suffira d'envoyer un FIGHTER qui ne devrait pas avoir trop de mal à venir à bout du vaisseau martien. Après la destruction de leurs mines, les martiens vous feront un large sourire et se rendront en vous livrant leur planète.

Reconquête de la Terre :

Une fois la colonisation de Mars terminée, vous serez avertis par un dirigeant martien qu'un petit accessoire, le TERRAFORMER, vous est nécessaire pour la recolonisation de la Terre. Vous devrez donc passer quelques temps à la recherche de cet accessoire, puis vous pourrez le construire avec du chrome qui aura été extrait de TRITON.

Un peu plus tard, un message va vous avertir que votre FLEET CARRIER doit être transformé en JUGGERNAUT qui est le seul vaisseau capable de transporter les 1.060 tonnes de TERRAFORMER vers la Terre. Envoyez le tout sur la terre et attendez. Certaines de vos bases pourront être attaquées par des martiens, mais un ORBITAL LASER aura raison de cette attaque.

Plus tard, la situation sur certaines colonies pourra se dégrader. En effet, quelques sécessionnistes échapperont à votre contrôle en réclamant leur indépendance. Finalement, envoyez une sonde sur terre. Sélectionnez RESEARCH et faites-le suivre par un VOLUNTEER MISSION et un SIOS et attendez calmement l'effet final.

MORTEVIELLE MANOR

Genre : **Aventure graphique** Editeur : **LUCAS FILM**

Quelques rappels :

F1 = sortir du jeu en sauvegardant la partie.
F5 = réutiliser le dernier verbe d'action choisi.
F9 = affichage du pourcentage d'indices que vous auriez du remarquer (remis à jour toutes les heures)
F10 = indique que votre nouvelle action s'applique sur le dernier objet désigné à l'écran.

Voici en détails les différents objets que vous pouvez trouver dans chaque pièce du manoir.

Salle à manger

A1 revolver, collier.
A2 coffre, bougies, brosse.
A3 cartes, cendrier, briquet, porte-monnaie.

Bureau

B1 des livres.
B2 parchemin, stylo, pinceau.
B3 HAUT : roman.
BAS : clefs, livre, bague.

Cuisine, La faim au ventre

C1 HAUT : balle de tennis, munitions, rasoir.
BAS : pot de peinture, montre.
C2 HAUT : pipe, chausse-pied, clefs.
BAS : revolver, somnifère, roman.

Grenier, Plus près du ciel, pas sûr...

D1 HAUT : corde, flûte.
BAS : bobine de fil, jumelles, cornue.
D2 HAUT : baguette de bois, bourse, carte, collier.
BAS : photo, bible, livre.

Votre chambre, Home sweet home, le calme dans la tourmente

E1 rien
E2 rien

Coup d'oeil sur l'interdit (Chambre de Julia)

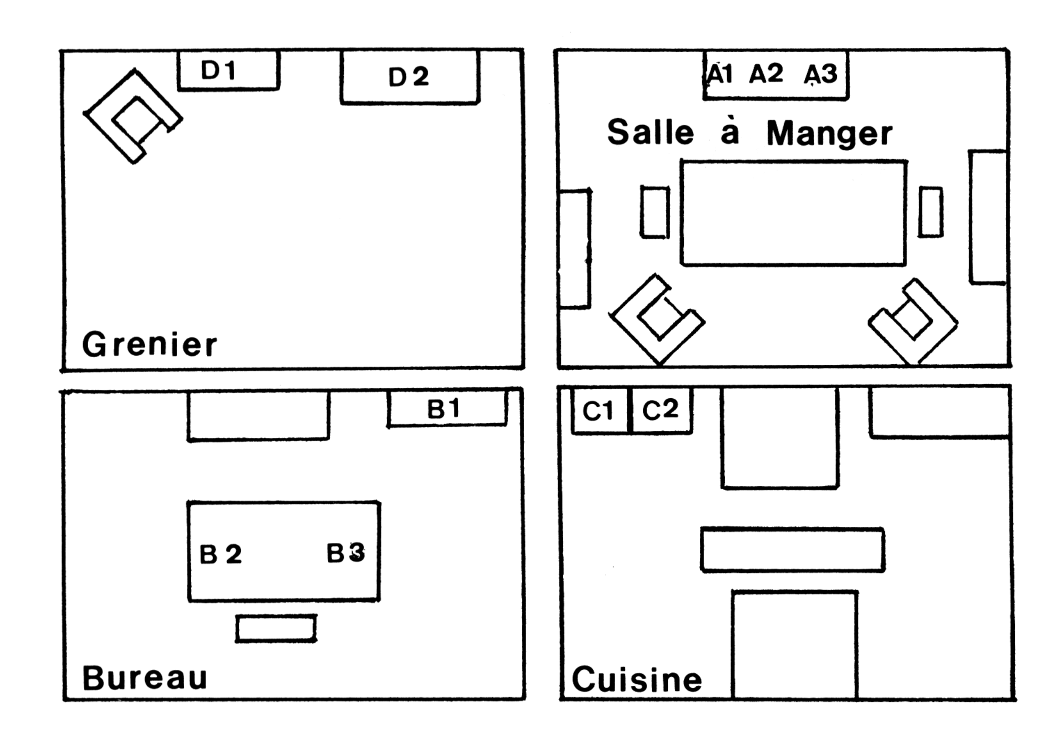
F1 cendrier, parfum, corde.
F2 parchemin, réveil, bible, bougie.

Vert nid

G1 lettres, dossiers, clefs, bague.

Des goûts et des couleurs

H1 bible, brosse, somnifère.
H2 lettre, bougie, jumelles.


D1
D2
Grenier
A1 A2 A3
Salle à Manger
B1
B2
B3
Bureau
C1
C2
Cuisine

Mauve qui peut

I1 parchemin, gants, balle de tennis, chausse-pied.
I2 clefs.
I3 HAUT : revolver, munitions, bobine de fil.
BAS : pipe, fer.

Histoire d'eau

J1 brosse à linge, poignard.
J2 blaireau, rasoir, brosse.

Chambre de "Saigneur"

K1 coffre, bijoux, brosse à linge, cendrier.
K2 lettre, cornue, flûte, collier.
K3 poignards, montre, flacon de parfum.

Prière de laisser en sortant

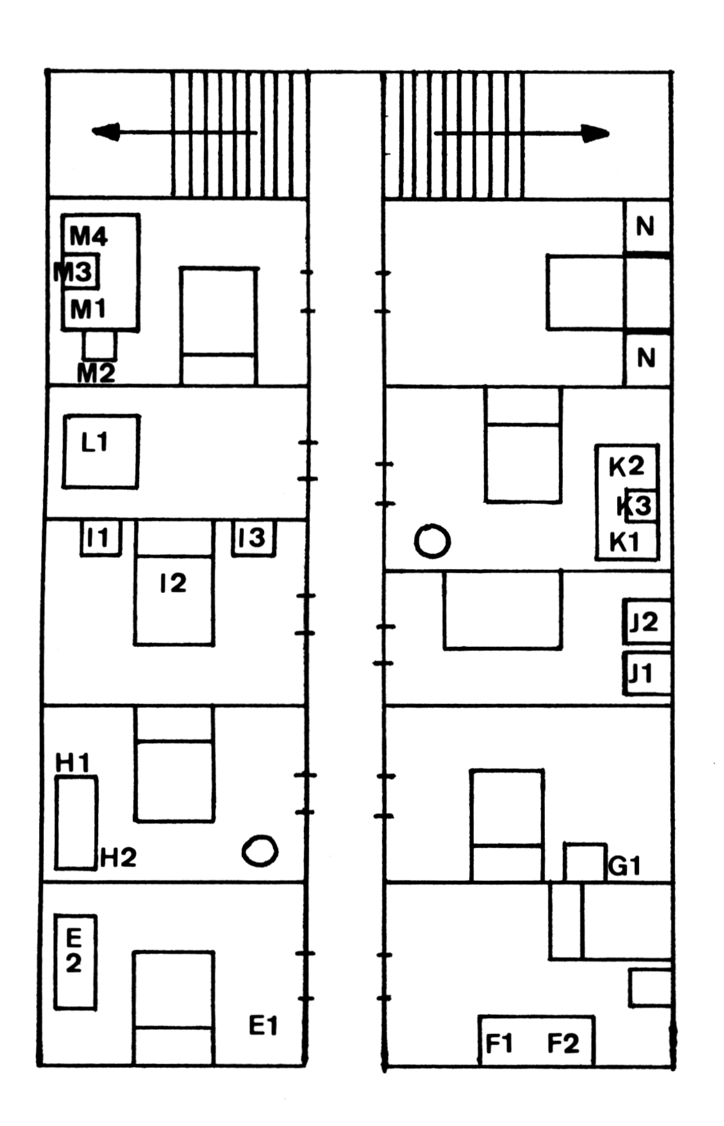
L1 pinceau, peinture, marteau.

Trou noir troublant

M1 cotte de maille, poignards.
M2 bague, livre d'histoire, stylo, corde.
M3 bague, beurre, lunettes.
M4 porte-monnaie, briquet, clefs.

Bleu comme pour bleue

N GAUCHE : cartes, tournevis, rasoir, bourse.
DROITE : bobine de fil.



M4
M3
M1
M2
N
N
L1
K2
K3
K1
I1
I3
I2
J2
J1
H1
H2
G1
E
2
E1
F1
F2

En possession de ce plan détaillé, il ne vous reste plus qu'à vous aventurer dans le manoir en quête de la "Vérité".

D'abord, il faut savoir que les clefs situées en I2 permettent de vous introduire dans la chambre de Julia. Deux indices préalables vous apporteront des pièces au puzzle. 1) La remarque de Jérome Lange en voyant la lettre de Julia. Dans la conversation, il parle des "pièces délabrées du manoir", or tout ce que vous avez vu est en parfait état. 2) Dans la lettre de Julien, vous trouvez cette phrase: "Quoiqu'il arrive, je laisserai un message par-delà le mur du silence".

En parlant de ce mur du silence aux divers personnages du jeu, vous obtiendrez deux réponses possibles: soit on vous parlera d'une chaîne de montagnes quie se dresse devant le manoir, soit on vous parlera d'un des murs de la salle à manger que les maçons ont appelé ainsi en raison de sa position vis-à-vis de la dite chaîne de montagnes.

Si vous vous rendez dans la salle à manger, vous noterez que sur ce mur est accroché le blason, signe laissé par Julia, sur lequel figurent de nombreux objets: un gant, un poignard, une bible, un chandelier, un parchemin, une armure, une bague, une coupe et un coffre.

En fait tous ces objets sont des cadeaux que Julia a fait aux occupants du manoir. Ces cadeaux sont parfois si insignifiants que certaines personnes ont totalement oublié les avoir reçus. Si vous fouillez le manoir, vous retrouvez absolument tous les objets sauf un: le parchemin. Vous en trouverez 3. Le seul ayant un rapport avec la solution est celui qui se trouve dans la chambre de Julia. Les autres ne sont que des fausses pistes.

La présence des parchemins s'explique par un personnage intéressant : Murielle. Murielle est la dame de compagnie de Julia, les photos trouvées dans la chambre de Julia et dans le grenier vous l'apprendront. Mais Murielle a mystérieusement disparu depuis plus d'un an. Archéologue confirmée, elle avait effectué des fouilles dans la région et avait découvert des parchemins; ceux que vous retrouverez ça et là et qui ne sont que des fausses pistes.

Mais revenons au parchemin de la chambre de Julia et procédons à sa lecture

"PORTE TA PRIERE AU LIEU SAINT QUI SE DOIT. CHANGES-EN L'AIR, TU EN AURAS LA MATIERE. DU PILIER DE LA HAUTE SAGESSE, LE SOLEIL AUX GENOUX TE MONTRERA L'ESPACE PAR LEQUEL TON AME S'OUVRIRA UN CHEMIN ET GAGNERA SON ERE."

Tout cela paraît très énigmatique. Pourtant toute la solution se trouve dans ce parchemin. Essayons de le décortiquer ligne par ligne.

"Porte ta prière au lieu saint qui se doit" De prime abord, on pense à la chapelle, mais les 3 derniers mots montrent que la chapelle n'est pas le seul lieu saint que vous rencontrerez.

Ensuite nous trouvons :"Changes-en l'air, tu auras la matière". Ici nous avons droit à un jeu de mot de bon aloi. Nous prenons une prière: nous lui changeons l'air et nous obtenons de la pierre. Or le pièces où l'on trouve de la pierre sont à la cave.

Continuons. "Du pilier de la haute sagesse, le soleil aux genoux te montrera l'espace par lequel ton âme s'ouvrira un chemin et gagnera son ère." Pour bien comprendre cette phrase, rendons-nous à la chapelle. Nous y voyons une vierge tenant une sphère dorée ornée d'une croix. Surplombant l'autel, un vitrail reprend ce motif en croix et un soleil.

Dans la dernière phrase du parchemin, il y a un autre jeu de mots avec la lettre R. Au mot âme, il faut ajouter R pour obtenir arme.

Si nous revenons au blason, nous constatons qu'il n'y figure qu'une arme: un poignard. De plus ce poignard est orné d'une croix. La phrase suivante du parchemin nous indique qu'il faut se munir aussi de la bague en or.(celle où figure une croix.)

Nous sommes donc dans la cave en pierre, devant un pilier central. " Du pilier de la haute sagesse, le soleil aux genoux te montrera l'espace ..." Il faut donc introduire le poignard dans la fente au-dessus du soleil du pilier central et nous avons, comme sur le vitrail de la chapelle, une croix au-dessus du soleil. Un passage secret s'ouvre alors et il n'y a plus qu'à y entrer.

Nous voici enfin dans le "lieu saint qui se doit". Si nous suivons les instructions du parchemin, nous pouvons prendre la bague et la mettre sur le globe (nous lui faisons regagner le monde ou "la boule en or") puis la faire tourner dans la richesse première (or).

Un autre passage s'ouvre et nous nous trouvons devant un corps. C'est celui de Murielle. Comme elle n'avait pas vu le film d'Indiana Jones, elle s'est fait prendre au premier piège venu; un pieu l'a transpercée de part en part.

En observant le cadavre de plus près, nous nous apercevons que la mort n'a pas été immédiate. Murielle est adossée à un coffre vide. Donc, bien que n'ayant joué aucun rôle actif, quelqu'un a vidé le coffre au lieu de secourir Murielle.(Triste époque !)

Si on fouille le cadavre au niveau de l'épieu, on trouve un morceau de bois qui sera bien utile. Ensuite nous pouvons revenir à la cave en prenant bien soin de faire tourner et d'enlever la bague.

Maintenant, nous pouvons nous rendre au grenier et remarquer que la commode (D2) possède à chaque coin une boule de bois. L'une d'elles est percée d'un trou. De plus, une entaille en forme de losange est située sur le dessus du meuble. Mettons-y le bout de bois trouvé sur le cadavre. Puis, dans le tiroir de la commode, nous trouvons une baguette de bois. Introduisons-la dans le trou de la boule et tournons. un tiroir secret s'ouvre. Il contient une lettre de Murielle.

Il ne reste plus qu'à suivre les instructions qu'elle contient et le mystère du manoir de Mortevieille est résolu.

NEBULUS

Genre : **Arcade** Editeur : **HEWSON**

Le but du jeu est simple. Vous dirigez un curieux personnage à l'allure de crapaud unijambiste. Il arrive en sous-marin au pied d'une tour effacée au milieu d'une étendue d'eau empoisonnée. Ce personnage doit arriver en haut de la tour. Il doit ensuite flinguer des tonnes de machins aux commandes de son sous-marin. Ensuite réescalade originale, ce n'est plus le personnage qui se déplace mais la tour elle-même qui effectue une rotation.

NEBULUS, le héros rond et vert arrive dans son spationef et débarque sur la première plateforme. Un pas ou deux et il pénètre dans la tour, pour en ressortir par une autre plateforme plus élevée.

Là, il y a un oeil qui rebondit, il est indestructible. Il doit se glisser en-dessous au bon moment, puis sauter sur un petit ascenseur sur une autre plateforme. Un muret à détruire en tirant, une boule rouge exaspérante à déformer. on continue. Un escalier glissant qui vous repousse en arrière. On fonce. On évite un nouvel oeil. Des bouts de plateforme s'effondrent, on tombe sur un ascenseur, on remonte, une boule noire à l'arrivée et c'est la chute finale.

Trucs et Astuces :

Tapez HELLOIAMIMP pendant l'écran de présentation. Vous avez maintenant un nombre infini de POGOS et vous pouvez même accéder à n'importe quelle tour en appuyant sur les touches de fonction de 1 à 8.

OBLITERATOR

Genre : **Arcade aventure** Editeur : **PSYGNOSIS**

Trucs et Astuces :

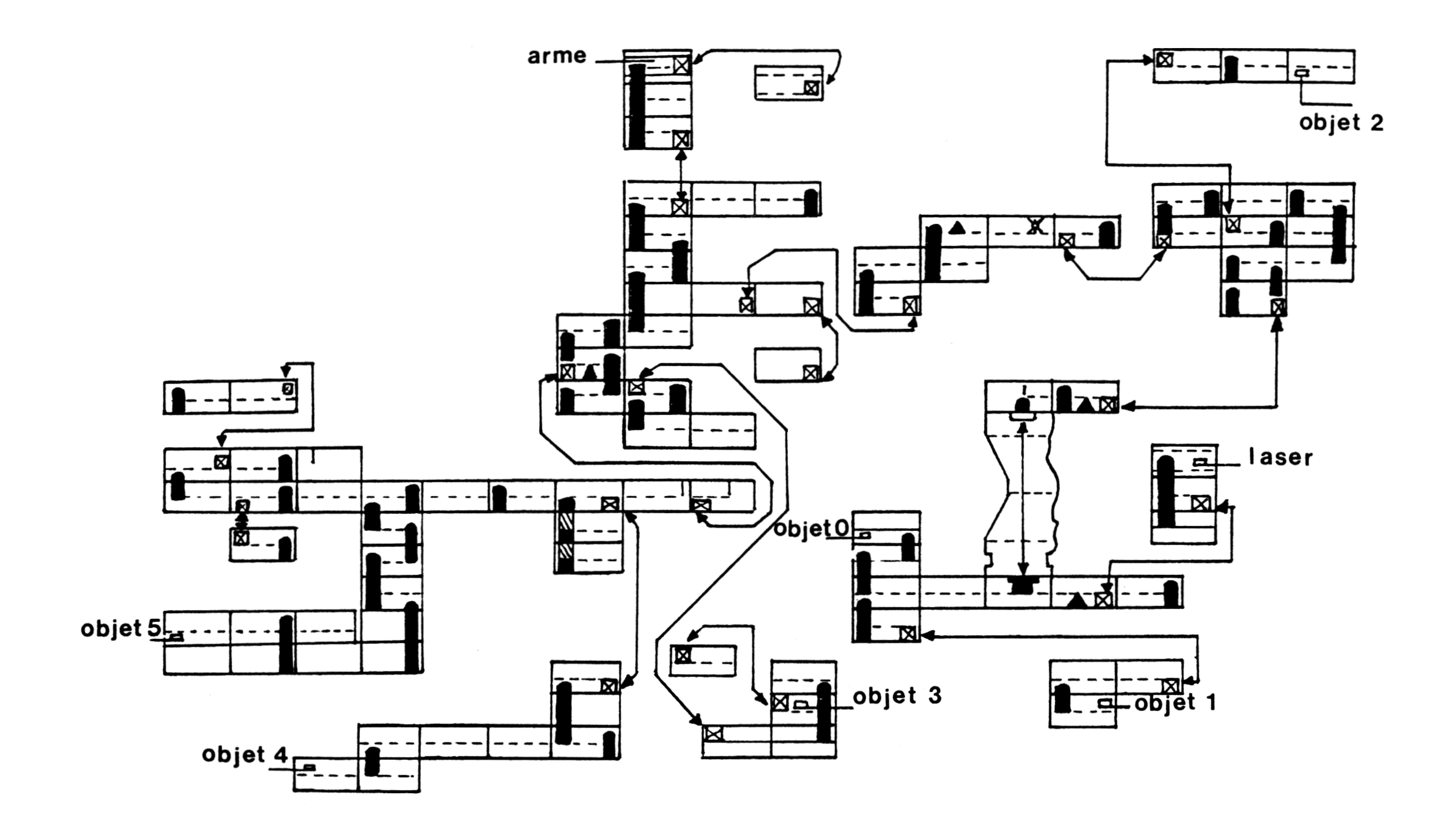
Le nouveau jeu PSYGNOSIS rappelle étrangement Barbarian (pas celui où il faut trancher des têtes, l'autre). Le principe du jeu et le contrôle du personnage sont en effet très similaires. Votre mission : oblitérer activement l'envahisseur. Non pas à coups de tampon, mais plutôt à l'aide de l'attirail guerrier classique : pistolet, fusil, laser, bazooka.

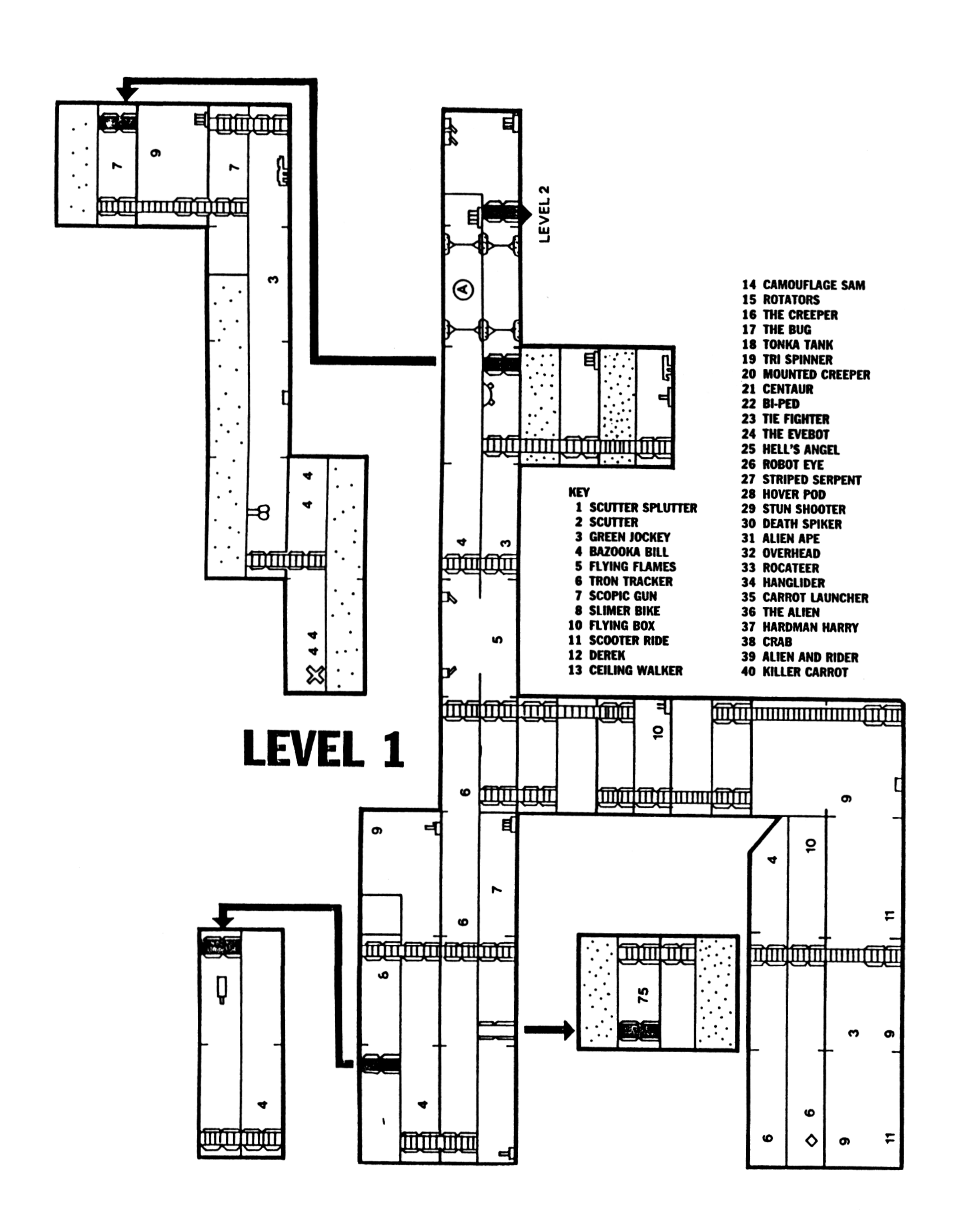
Figurez-vous que le grand patron de la Fédération fait appel à vous car toutes les tentatives de destruction d'un vaisseau spatial géant envahisseur ont échoué, et cette machine est en route pour détruire la terre ! Vous voila donc rematérialisé à bord de l'engin ennemi. A vous de saboter les moteurs et boucliers energétiques, de désactiver les systèmes de défense pour permettre ainsi aux vaisseaux de la Fédération d'éliminer la menace. Vous devrez également obtenir les banques mémorielles avant de tenter de vous échapper dans une navette.

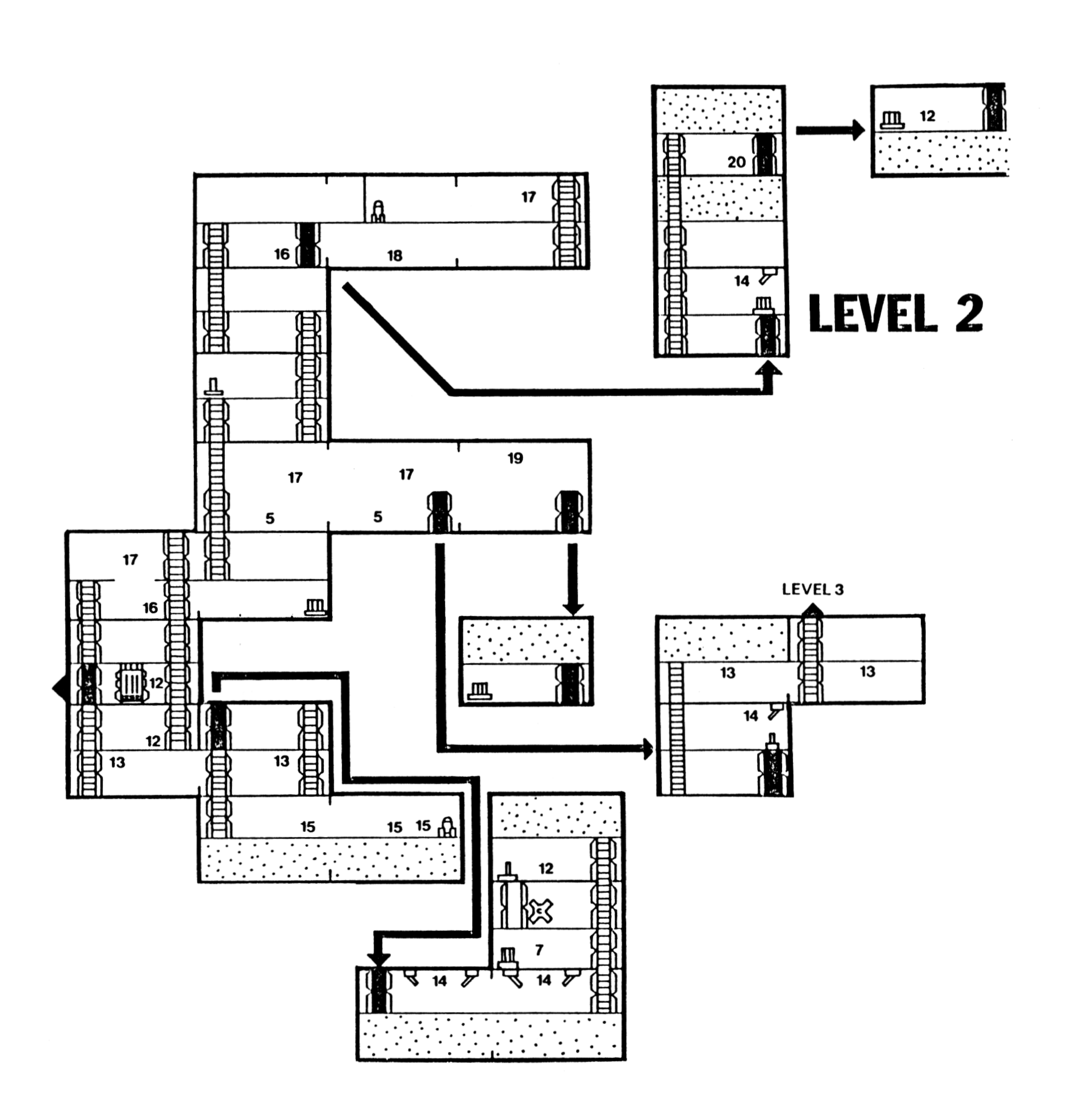
Tout se passe sur une vue latérale des coursives et autres salles du vaisseau où se déplace DRAX le guerrier. Le contrôle s'effectue à la souris, au clavier ou au joystick. Un système d'icônes en bas de l'écran permet la sélection des actions (courir, sauter, prendre, tirer). Un deuxième menu offre des informations supplémentaires (arme utilisée, munitions disponibles, score, état du bouclier energétique). De nombreuses difficultés émaillent l'aventure; nombreux types d'envahisseurs mobiles et armés, robots assassins, rayons lasers, tourelles camouflées,...

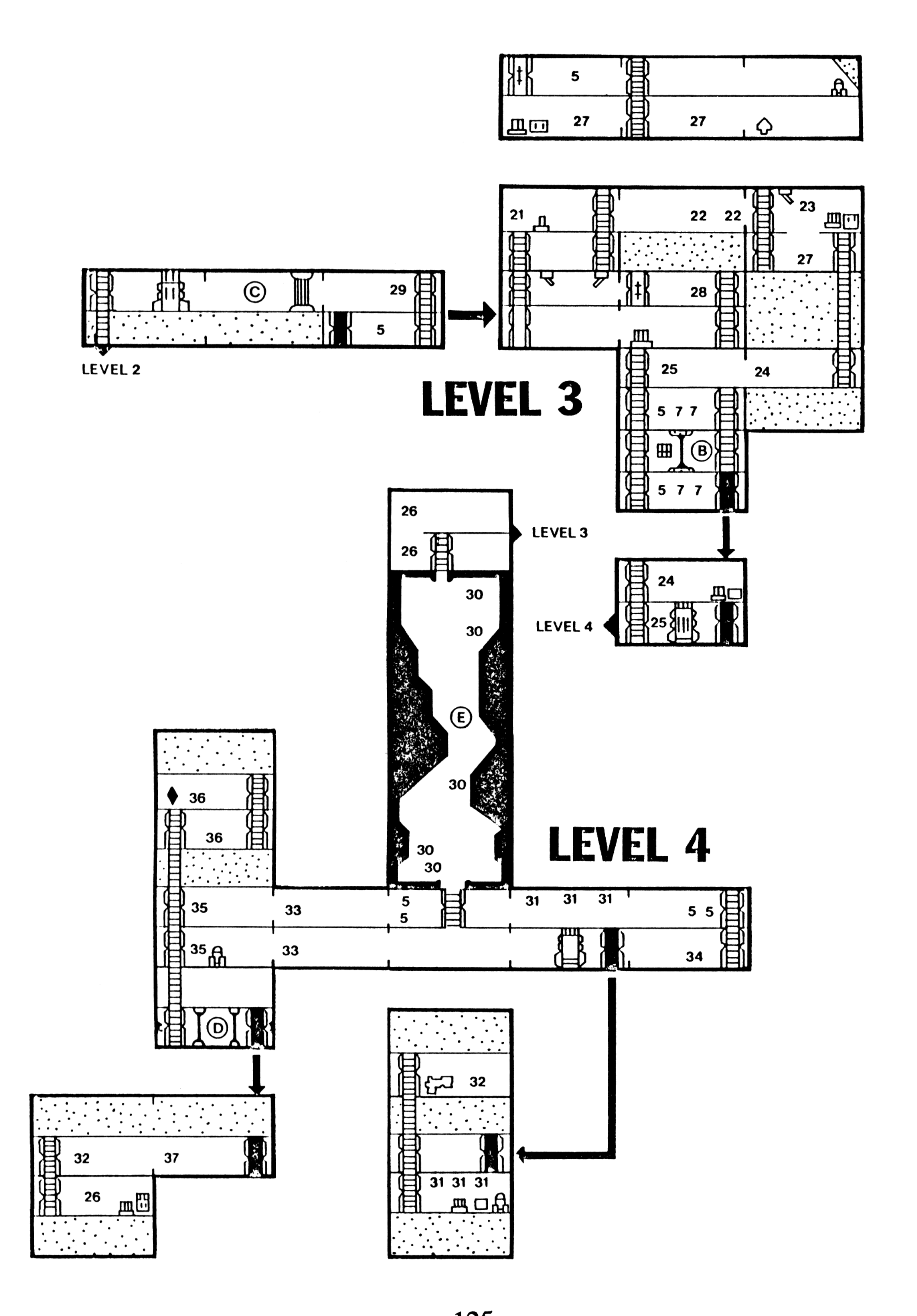
Heureusement à certains points du jeu, il est possible de sauvegarder la partie et de revitaliser DRAX. On retrouve ici les défauts et qualités habituels des précédentes productions de PSYGNOSIS : graphismes superbes, musique excellente, mais hélas, scrollings saccadés, écrans graphiques lents à charger et contrôle du personnage assez approximatif. Malgré ses défauts, le jeu est attachant. Il plaira sans doute aux nombreux amateurs de jeux d'aventure/arcade.

		21	Centaur
1	Scutter Splutter	22	Bi-Ped
2	Scutter	23	Tie Fighter
3	Green Jockey	24	The Evebot
4	Bazooka Bill	25	Hell's Angel
5	Flying Flames	26	Robot Eye
6	Tron Tracker	27	Striped Serpent
7	Scopic Gun	28	Hover Pod
8	Slimer Bike	29	Stun Shooter
10	Flying Box	30	Death Spiker
11	Scooter Ride	31	Alien Ape
12	Derek	32	Overhead
13	Ceiling Walker	33	Rocateer
14	Camouflage Sam	34	Hanglider
15	Rotators	35	Carrot Launcher
16	The Creeper	36	The Alien
17	The Bug	37	Hardman Harry
18	Tonka Tank	38	Crab
19	Tri Spinner	39	Alien and Rider
20	Mounted Creeper	40	Killer Carrot


arme
objet 2
laser
objet0
objet 5
objet 3
objet 1
objet 4


LEVEL 2
LEVEL 1
KEY
1 SCUTTER SPLUTTER
2 SCUTTER
3 GREEN JOCKEY
4 BAZOOKA BILL
5 FLYING FLAMES
6 TRON TRACKER
7 SCOPIC GUN
8 SLIMER BIKE
10 FLYING BOX
11 SCOOTER RIDE
12 DEREK
13 CEILING WALKER
14 CAMOUFLAGE SAM
15 ROTATORS
16 THE CREEPER
17 THE BUG
18 TONKA TANK
19 TRI SPINNER
20 MOUNTED CREEPER
21 CENTAUR
22 BI-PED
23 TIE FIGHTER
24 THE EVEBOT
25 HELL'S ANGEL
26 ROBOT EYE
27 STRIPED SERPENT
28 HOVER POD
29 STUN SHOOTER
30 DEATH SPIKER
31 ALIEN APE
32 OVERHEAD
33 ROCATEER
34 HANGLIDER
35 CARROT LAUNCHER
36 THE ALIEN
37 HARDMAN HARRY
38 CRAB
39 ALIEN AND RIDER
40 KILLER CARROT


LEVEL 2
LEVEL 3
20
12
17
16
18
14
19
17
17
5
5
17
16
12
12
13
13
13
13
14
15
15
15
12
7
14
14



5
27
27
21
22
22
23
27
28
29
5
LEVEL 2
25
24
LEVEL 3
5 7 7
5 7 7
26
26
LEVEL 3
30
30
24
LEVEL 4
25
30
36
36
30
30
LEVEL 4
35
33
5
5
31
31
31
5 5
35
33
34
32
37
26
32
31 31 31

OUTRUN

Genre : **Simulation voiture arcade** Editeur : **SEGA**

Trucs et Astuces :

Pendant le déroulement du jeu, tapez RED BARCHETTA. Une fois que cela est fait, vous aves accès à trois options supplémentaires. Appuyez sur <B> et vous recommencerez le niveau actuel. Appuyez sur <S> pour passer au niveau suivant. Un appui sur <T> vous ajoute 10 secondes à votre chrono.

PACLAND

Genre : **Niveau échelles** Editeur : **GRANDSLAM**

Trucs et Astuces :

Commencez avec le jeu à deux joueurs et allez le plus loin possible avec le premier joueur. Le second joueur dans le premier périple, doit pousser le second cactus de gauche à droite. Lorsqu'un rond jaune s'échappe, collectez-le et perdez la vie du second joueur. Le premier joueur continue à jouer, puis c'est au tour du second. Ici encore, le second joueur doit pousser le second cactus de gauche à droite et collecter le cercle jaune. A partir de cet instant, le premier joueur est invincible tant que le deuxième collecte des ronds jaunes.

POPULOUS

<u>Genre</u> : **Stratégie divine** <u>Editeur</u> : **ELECTRONIC ARTS**

Trucs et Astuces :

Voici les mots de passe qui vous donneront accès aux différents niveaux de POPULOUS. Pour les utiliser, choisir l'option CONQUEST dans le menu principal, puis cliquer sur NEW GAME et introduisez le mot de passe choisi.

Niveau	Mot de Passe
1	GENESIS
2	TIMUSLUG
3	EOAZORD
4	RINGMPED
5	BUGQUEEND
6	COWINGICK
7	MINMPME
8	SHIDIEHOLE
9	TIMPEOLD
10	SCOWILDOR
11	BURMPAL
12	MORHIPPIL
13	RINGGBPAL
14	HOBOZJOB
15	BINMEOUT
16	VERYELIN
17	SHIOZER
18	SWAHIPMET
19	BILTHILL
20	BUGMPTORY

	o = possible - = imposs.		VOUS						ADVERSAIRE						
NIVEAU	PAYS	PAYSAGE	POPULATION	SEISMES	MARAIS	CHEVALIERS	VOLCANS	INONDATIONS	POPULATION	SEISMES	MARAIS	CHEVALIERS	VOLCANS	INONDATIONS	
0	GENESIS	HERBE	3	-	-	-	-	-	3	0	0	0	0	0	FATALE
4	CALDIEHILL	HERBE	3	-	-	-	-	-	3	0	0	0	0	0	FATALE
9	BURLWILDON	DESERT	3	-	-	-	-	-	3	0	0	0	0	-	DANGEREUSE
12	BILCEMET	NEIGE	2	-	-	-	-	-	2	-	-	0	-	0	DANGEREUSE
17	IMMUSIL	ROCS	3	-	-	-	-	-	3	0	-	0	0	0	DANGEREUSE
18	HOBDIETORY	ROCS	3	-	-	-	-	-	3	0	-	0	0	0	DANGEREUSE
20	SHADTED	NEIGE	6	-	-	-	-	-	3	0	0	0	0	0	DANGEREUSE
23	SADWILLO	NEIGE	6	-	-	-	-	-	3	0	0	0	0	0	DANGEREUSE
27	MINMPME	ROCS	3	-	-	-	-	0	3	-	-	0	-	0	FATALE
32	SHIDIEHOLE	HERBE	3	-	-	-	0	-	3	0	0	0	-	0	DANGEREUSE
34	JOSTME	HERBE	3	-	-	-	0	-	3	0	0	0	-	0	DANGEREUSE
36	CALOZBOY	DESERT	1	-	-	-	-	-	3	-	-	0	0	0	DANGEREUSE
38	SWAINGPAL	DESERT	1	-	-	-	-	-	3	-	-	0	0	0	DANGEREUSE
40	EOAMELAS	NEIGE	3	-	-	-	-	-	3	0	0	0	0	-	DANGEREUSE
44	BILADOR	NEIGE	3	-	-	-	-	-	3	0	0	0	0	-	DANGEREUSE
46	WEAVINPERT	ROCS	1	-	-	-	-	-	6	0	0	-	0	0	FATALE
50	HOBOZJOB	HERBE	1	-	-	-	-	0	1	0	0	-	0	-	FATALE
52	SHADOGDON	HERBE	1	-	-	-	-	0	1	0	0	-	0	-	FATALE
56	LOWHIPBAR	NEIGE	3	-	-	-	-	0	3	0	0	-	0	-	FATALE
58	VERYELIN	NEIGE	3	-	-	-	-	0	3	0	0	-	0	-	FATALE
60	HAMINMAR	ROCS	3	0	-	-	-	0	3	0	0	-	0	-	FATALE
64	SHLOZER	ROCS	3	0	-	-	-	0	3	0	0	-	0	-	FATALE
68	CAMELUG	DESERT	3	-	0	-	-	0	1	0	0	-	0	0	FATALE
72	EOAEING	DESERT	30	-	0	-	-	0	30	0	0	-	0	0	FATALE
77	RINGOXMET	HERBE	1	-	-	-	-	0	1	0	0	-	0	-	DANGEREUSE
83	BUGMPTORY	NEIGE	2	-	-	-	-	0	4	0	0	-	0	-	DANGEREUSE
90	VERYYTORY	DESERT	30	-	0	-	-	0	30	0	0	-	0	0	DANGEREUSE
97	FLIRTDIHOLE	NEIGE	1	-	-	-	-	-	1	-	-	0	-	0	DANGEREUSE
103	KILLSODPAL	DESERT	5	0	-	-	-	-	2	-	-	0	-	0	DANGEREUSE
106	MOREAAL	DESERT	5	0	-	-	-	-	2	0	-	0	-	0	DANGEREUSE
110	WEAVDEPAL	DESERT	5	-	-	-	-	-	2	0	0	0	-	0	DANGEREUSE
114	HOBIEPIL	DESERT	5	-	-	-	-	-	2	0	0	0	-	0	DANGEREUSE
118	BINYPERT	DESERT	4	0	-	-	-	-	4	0	0	0	-	0	DANGEREUSE
120	LOWEAT	HERBE	1	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	0	DANGEREUSE
123	MINULIN	HERBE	1	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	0	DANGEREUSE
126	SUZKOPLUG	ROCS	5	0	-	-	-	-	2	-	-	-	-	0	DANGEREUSE
128	SHIEBAR	ROCS	5	0	-	-	-	-	2	-	-	-	-	0	DANGEREUSE
133	SCOOXLUG	HERBE	5	0	-	-	-	-	2	-	0	-	-	0	DANGEREUSE
136	EOAQUEED	ROCS	5	-	-	-	-	-	2	0	0	-	-	0	DANGEREUSE
138	MORDEROD	ROCS	5	-	-	-	-	-	2	0	0	-	-	0	DANGEREUSE
139	NIMDICON	ROCS	5	-	-	-	-	-	2	0	0	-	-	0	DANGEREUSE
141	RINGINGTORY	HERBE	4	0	-	-	-	-	4	0	0	-	-	0	DANGEREUSE
146	HOBYCON	DESERT	3	0	0	-	0	0	3	0	-	0	0	0	DANGEREUSE
151	SADUHAM	DESERT	3	-	-	-	-	0	3	0	0	0	0	-	FATALE
155	MININGHOLE	ROCS	5	0	0	-	0	0	3	0	0	0	0	0	DANGEREUSE
161	HURTALCK	HERBE	20	0	-	-	-	-	20	-	-	-	-	0	DANGEREUSE
172	BILASPIL	NEIGE	3	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
178	HOBQUET	HERBE	1	0	0	0	0	0	1	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
179	BUGUPIL	HERBE	1	0	0	0	0	0	1	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
184	LOWLOUT	NEIGE	3	-	-	-	-	0	3	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
190	SUZUSMAR	ROCS	4	-	0	-	-	-	4	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
198	SWALLUG	HERBE	3	0	0	-	-	-	3	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
205	RINGINILL	NEIGE	30	0	-	-	0	-	5	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
211	BUGINGLOW	HERBE	3	-	0	-	0	-	3	0	-	0	-	-	DANGEREUSE
216	LOWOUTOLD	ROCS	3	0	0	-	0	-	3	-	-	-	-	-	DANGEREUSE

	o = possible - = imposs.		VOUS						ADVERSAIRE						
NIVEAU	PAYS	PAYSAGE	POPULATION	SEISMES	MARAIS	CHEVALIERS	VOLCANS	INONDATIONS	POPULATION	SEISMES	MARAIS	CHEVALIERS	VOLCANS	INONDATIONS	
219	MININICK	ROCS	3	0	0	-	0	-	3	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
224	SHIWILBOY	ROCS	12	-	-	0	-	-	20	0	0	0	-	-	DANGEREUSE
226	JOSOICK	ROCS	2	0	-	0	-	-	3	-	-	-	-	0	DANGEREUSE
229	SCOHIPAL	ROCS	2	0	-	0	-	-	3	-	-	-	-	0	DANGEREUSE
237	RINGEAPIL	HERBE	5	0	0	0	-	-	5	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
238	WEAVIKEJOB	HERBE	5	0	0	0	-	-	5	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
246	BINGBLIN	DESERT	3	0	-	0	0	-	3	0	0	-	0	0	DANGEREUSE
247	SADINDON	DESERT	3	0	-	0	0	-	3	0	0	-	0	0	DANGEREUSE
257	HURTKOPHILL	HERBE	10	0	0	0	0	-	5	-	-	-	-	0	DANGEREUSE
263	KILLYLUG	DESERT	5	0	0	-	0	0	5	0	0	-	0	0	DANGEREUSE
269	RINGDECON	ROCS	1	-	-	0	-	-	6	0	0	0	0	0	DANGEREUSE
273	IMMEED	NEIGE	1	-	0	-	-	-	1	0	-	-	0	0	DANGEREUSE
278	BIONOXTORY	ROCS	3	-	0	-	-	-	6	0	-	-	0	0	DANGEREUSE
285	FUTKOPHOLE	DESERT	3	0	0	0	-	-	1	-	0	0	0	0	DANGEREUSE
290	JOSSODDOR	NEIGE	7	0	0	0	-	-	9	0	-	0	0	0	DANGEREUSE
295	KILLQUEPIL	HERBE	1	0	0	0	-	0	1	0	0	0	-	0	DANGEREUSE
299	NIMKOPPERT	HERBE	1	0	0	0	-	0	1	0	0	0	-	0	DANGEREUSE
305	IMMYPAL	ROCS	2	-	0	0	0	0	4	-	0	0	0	0	DANGEREUSE
311	SADDELIN	DESERT	1	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	FATALE
316	HAMCEBAR	NEIGE	10	-	0	0	0	0	10	0	0	-	-	0	DANGEREUSE
320	SHIOXMAR	HERBE	5	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	DANGEREUSE
327	KILLWILCON	NEIGE	5	0	-	0	0	0	5	0	-	0	0	0	DANGEREUSE
333	RINGOUTOND	HERBE	5	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
348	HAMALOW	ROCS	5	0	-	-	-	-	4	0	0	-	-	0	DANGEREUSE
353	HURTPEOLD	HERBE	5	0	-	-	-	-	5	0	0	-	0	-	DANGEREUSE
359	KILLMPAL	DESERT	5	-	-	-	-	-	6	0	0	-	0	0	DANGEREUSE
363	NIMUSPAL	NEIGE	4	-	0	-	-	0	7	0	-	0	0	-	DANGEREUSE
371	BUGIPERT	NEIGE	4	-	0	-	-	0	9	0	0	-	0	-	DANGEREUSE
376	LOWALIN	DESERT	3	-	0	-	-	0	10	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
381	FUTPEBAR	ROCS	3	-	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
385	HURTOMAR	DESERT	3	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
391	KILLGBORD	DESERT	3	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
399	ALPOCON	HERBE	2	-	0	0	-	0	3	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
407	SADLOPICK	DESERT	2	-	-	0	-	-	4	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
410	VERYEAME	DESERT	1	0	-	0	0	0	3	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
419	TINGBBOY	NEIGE	1	0	-	0	0	-	3	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
422	SWATHOLE	NEIGE	1	0	-	0	0	-	3	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
430	WEAVKOPOUT	NEIGE	1	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
437	COROXOUT	HERBE	1	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
443	MINDIMAR	HERBE	1	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
451	TIMOXLUG	DESERT	2	-	0	-	-	-	15	0	0	-	0	0	DANGEREUSE
455	KILLUING	HERBE	3	-	-	0	-	-	14	0	-	0	0	0	DANGEREUSE
460	BILEMET	ROCS	1	-	0	-	-	-	11	0	-	0	0	-	DANGEREUSE
467	BUGIKEEND	DESERT	1	0	0	0	0	0	10	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
470	BINDEOND	DESERT	30	-	0	-	-	0	30	-	-	-	-	-	FATALE
478	SUZYLOW	DESERT	30	0	0	0	-	0	30	-	-	-	-	-	FATALE
486	SWAKOPPAL	ROCS	5	0	0	-	0	0	3	-	-	-	0	0	DANGEREUSE
492	BILYDOR	DESERT	1	-	-	-	0	-	13	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
493	RINGAPAL	DESERT	1	-	-	-	0	-	13	-	-	-	-	-	DANGEREUSE
494	WEAVUSPERT	DESERT	1	-	-	-	0	-	13	-	-	-	-	-	DANGEREUSE

Bien joué Dieu Mortel Eternel. Vous avez conquis les Forces du Mal. La bataille est terminée...
Mais essayez ...

SHISODING	HERBE	3	-	-	-	-	-	3	0	0	0	0	0	DANGEREUSE

RAMBO III

Genre : **Aventure arcade**

Editeur : **OCEAN SOFTWARE**

Trucs et Astuces :

Lorsque l'écran de scores apparaît, tapez RENEGADE et appuyez sur 1, 2 ou 3 lorsque l'écran de titre apparaît. Ceci vous permettra d'atteindre le niveau désiré.

ROAD BLASTER

Genre : **Course Voiture Guerrière**

Editeur : **US GOLD**

Trucs et Astuces :

Pendant le déroulement du jeu, tapez

LAVILLASTRANGIATO.

Ceci active un mode spécial dans lequel il vous suffit d'appuyer sur les touches <1> à <4> pour choisir votre armement. Un appui sur <F> complètera votre réservoir en carburant. Enfin, un appui sur <S> vous fera passer au niveau suivant.

S.D.I.

Genre : **Simulation spatiale**

Editeur : **ACTIVISION**

Trucs et Astuces :

Lorsque vous êtes dans la page des options, appuyez sur <X>, <C>,<T> et la barre d'espace pour arriver dans l'écran caché.

SUPER HANG-ON

Genre : **Simulation d'une course de moto.**

Editeur : **ELECTRIC DREAMS**

PIC et POC :

Voici un petit programme en AmigaBASIC qui vous donnera un temps illimité pour faire votre course.

```
10  REM * Temps infini pour HANG-ON *
20  SOMME=0:TOTAL=887585:TRICHE=262144
30  DEBUT=262144:FIN=262279:GOSUB 70
40  RESTORE 280:DEBUT=466890:FIN=466918:GOSUB 70
50  RESTORE 280:DEBUT=512:FIN=535:GOSUB 70
60  GOTO 110
70  FOR N=DEBUT TO FIN STEP 2
80  READ A$:A=VAL("&H+A$)
90  SOMME=SOMME+A
100 POKE N,A:NEXT N:RETURN
110 PRINT "Votre somme de contrôle est de ";SOMME;
    "Elle devrait être de ";TOTAL
120 IF SOMME <> TOTAL THEN PRINT "ERREUR !":END
130 PRINT"Mettez votre disque HANG-ON en DF0: ce programme"
140 PRINT"doit être utilisé après un allumage de votre AMIGA"
150 PRINT"La mémoire doit être vierge"
160 INPUT"Cliquez dans la fenêtre et appuyez sur RETURN"
    ;MASTER$
170 CALL TRICHE
```

```
180 DATA 6100,003E,337C,002C,001C,42A9,002C,237C,0000
190 DATA 0400,0024,237C,0003,0000,0028,4EAE,FE38,23FC
200 DATA 0004,0032,0003,021A,4EF9,0003,000C,33FC,6890
210 DATA 0007,2038,4EF9,0007,2000,2C79,0000,0004,93C9
220 DATA 4EAE,FEDA,45FA,009C,2480,43FA,0086,4EAE,FE9E
230 DATA 43FA,002E,4280,4281,41FA,0014,4EAE,FE44,43FA
240 DATA 001E,45FA,006A,234A,000E,4E75,7472,6163,6B64
250 DATA 6973,6B2E,6465,7669,6395
260 DATA 0C79,4EF9,0007,2222,6600,003E,23FC,0000,0200
270 DATA 0007,2224,4EF9,0007,2012
280 DATA 23FC,11FC,0035,0000,500C,23FC,6036,4E75,0000
290 DATA 5010,4EF8,0300
```

SWORD OF SODAN

Genre : **Jeu de rôle /Arcade de combat**

Editeur : **DISCOVERY SOFTWARE**

Trucs et Astuces :

Choisissez n'importe quel personnage et lorsque le jeu commence tapez DISCOVERYSOFTWARE, sans espaces. Si vous appuyez alors sur <RETURN> vous vous retrouverez au niveau suivant avec des vies infinies. Pour changer de niveau, appuyer de nouveau sur <RETURN>.

Si dans le tableau des HIGH SCORES vous tapez RAD, vous vous retrouverez avec un nombre de vies infinies.

TEST DRIVE

Genre : **Simulation automobile arcade**

Editeur : **ELECTRONICS ARTS**

Trucs et Astuces :

Pour éviter de tomber dans le précipice, maintenez enfoncé le bouton de tir du joystick. Votre voiture suivra sa trajectoire en une grande glissade à vitesse constante, mais sans tomber. Attention quand même au trafic, n'oubliez pas de relacher le bouton pour accélérer ou ralentir.

Si vous appuyez sur <CAPS LOCK> et <A>, votre voiture se dirige toute seule. Il vous suffit d'accélérer ou de ralentir. Attention, en pilotage automatique, la voiture ne tient absolument pas compte du trafic. Aussi, de temps en temps, il vous sera utile de reprendre le volant. Pour cela, même opération que pour passer en pilotage automatique.

THE KRYSTAL

<u>Genre</u> : **Aventure graphique** <u>Editeur</u> :**ADDICTIVE**

Trucs et Astuces :

Voici la résolution de ce jeu d'aventure anglophone.

D'abord il convient de trouver le mendiant (BEGGAR) et lui donner par deux fois des SKRINGLES.

Ensuite, trouver GLOOP (c'est le petit extra terrestre) et demandez lui WHAT DO YOU DO ? Il vous divulguera une information et vous lancera une invitation pour le palais.

Rendez-vous au palais et dites au garde I HAVE AN INVITATION. En entrant dans le palais, rendez-vous dans la chambre de NEDROD et posez-lui quatre questions. Il vous dira alors les renseignements nécessaires au sujet de la mission du capitaine FRAKE.

Rejoignez la princesse et dites IT'S A SECRET. Prenez THE RING OF BELZ qu'elle vous donne.

Prenez le parchemin qui se trouve sous le cintre à droite de la porte verte et prenez-le dans la TRANSPORTER ROOM.

Achetez quelques FROODLE et d'autres FRANDANAS à SEREENA sur le marché de la ville. Ceci augmentera votre force. 5 SKRINGLES seront nécessaires pour cet achat.

Faites la charité à BORIS.

Passez la porte verte, traversez le cintre central et tournez à gauche. Rendez vous au SPATIOPORT et grimpez dans le vaisseau.

Sélectionnez l'icône supérieure du ZAMPMINOLA. Pendant votre périple spatial, il est préférable de décélérer lorsque vous approchez des hordes d'extraterrestres. Essayez de les maintenir aussi petits que possible pendant que vous leur tirez dessus, ainsi que sur les projectiles. Une fois la vague détruite, accélérez de nouveau vers la planète. A chaque vague, il vous faudra ralentir à niveau et recommencer la destruction. Contnuez de la sorte jusqu'à l'atterrissage sur la planète.

A bord du ZAMPMINOLA, trouvez tante POLLY et demandez-lui WHO ARE YOU ? Donnez-lui le nombre de SKRINGLES nécessaire puis prenez le MULTIPEP.

Prenez la clef qui se trouve à gauche de ce quartier de la ville. Entrez dans la KING'S HEAD, utilisez la clef pour monter les escaliers et premnez HEATPRO TABS qui se trouvent à côté du lit. Après cela, retournez au vaisseau spatial.

Une fois aux commandes, sélectionnez l'icône de GLYSTA. En arrivant sur GLYSTA, tuez le maître d'armes et prenez le PSYCHISORBER qui se trouve à droite.

Retournez au vaisseau et sélectionnez l'icône de FELTINA.

Immédiatement, prenez une HEATPRO TAB pour vous protéger de la chaleur, puis trouvez le SWORD OF SHERES.

Entraînez-vous un peu au combat d'escrime puis retournez au ZAMPMINOLA.

Trouvez le WHITE PIRATE et faites un don à la fondation MINOLAN CHILDRENS FUND.

Donnez des SKRINGLES à MALAGAR et retournez dans la KING'S HEAD.

Achetez des GRELGE et des FISSIONCHIPS pour obtenir un surplus de force.

Montez les escaliers et écoutez la radio.

Revenez à bord du vaisseau et sélectionnez une destination au hasard.

Suivez le BLUE SCORPION à travers le MAGIC RING. Une fois que le REDHEADED PIRATE et que la princesse sont passés, utilisez le RING OF BELZ.

Demandez à MALVALLA : WHERE AM I ? Acceptez la BELT OF THE CELESTIAL SISTERS.

Sélectionnez l'icône de MAGNO.

Pour suivre au BRAIN CELL, FRAKE a besoin d'un minimum de 100 points de force et de 35 points de force psychique. C'est réalisé. DANCIS doit tuer le pirate REDHEAD dans un dernier combat d'escrime.

Confrontez FIN SHADDOCK dans un combat psychique, vous arriverez à le battre uniquement si vous possédez le PSYCHISORBER.

Une fois que SHADDOCK a été expédié, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et regardez le résultat. L'harmonie a été rétablie dans l'univers !

THE SENTINEL

<u>Genre</u> :**Réflexion-Aventure** <u>Editeur</u> :**FIREBIRD**

Trucs et Astuces :

Voici un bon Top Secret comme on les aime pour accéder à des niveaux plus élevés !

Niveau	Code
1	23778582
2	44881440
5	17877351
6	50994690
7	84257688
8	16257084
9	75861478
10	43428170
11	40556356
12	46845888
13	64263669
14	95116641
15	64046644
16	66974534
17	40859486
18	68627185
20	13509661
21	97749846
23	59975267

24	57677950
25	35627696
38	66947638
39	80949893
43	84199553
44	96088666
47	14716478
58	46574972
61	26060764
65	28635444
66	68657887
73	77809996
75	22167433
82	45949644
95	48883305
102	68482823
116	79346847
144	32351417
160	29885676
189	52396516
216	30475942
254	06159977
285	56771317
303	18696985
324	54180858
344	97567565
363	86034865
386	55559406
401	95975445
430	82124936
446	53857455
467	45698696
477	54954057
498	98488449
528	76596673
565	17158364
584	93719449
616	65399487
625	24856646
651	73325408

667	89824919
701	85407998
727	74330599
771	04588913
795	54489404
821	11061310
845	91006715
888	09675796
916	35806767
936	42579595
965	72849748
996	49171682
1023	57142265
1058	53527981
1085	75740729
1108	57629955
1133	54886120
1160	80021301
1190	59773507
1210	62527476
1240	46755017
1268	48873564
1292	53691291
1321	07890931
1354	92679248
1383	69968765
1410	86975992
1452	51476453
1474	79387067
1494	71749366
1511	76385799
1515	96439724
1537	57557824
1569	21981588
1596	64085545
1609	06653945
1634	77724502
1661	88967414
1685	45359589
1715	94986635

1736	54568897
1767	90877084
1797	16758714
1824	95834676
1831	34666569
1867	09927108
1887	38343654
1922	71759971
1951	92540771
1974	64065948
1998	55688339
2037	23482576
2061	60758478
2084	79635856
2108	78502775
2145	67865637
2180	19870210
2206	69051595
2231	67968620
2258	63879578
2283	14819749
2315	41857998
2337	97919525
2340	22594594
2356	24268885
2378	74597612
2391	45071656
2397	36592095
2404	06906357
2433	82680648
2434	08962775
2476	46569574
2507	81575745
2530	12784597
2564	06750414
2585	77786544
2611	34975557
2637	73232916
2673	09666696
2702	89731345

2724	54752438
2749	21496258
2776	49365544
2799	85269479
2818	85537204
2848	32417984
2872	60670964
2907	96510693
2925	63859472
2948	87179869
2986	56341852
3006	87385880
3031	47725106
3048	14813448
3054	49416155
3077	67894794
3123	17141066
3156	64475506
3169	26887727
3202	55757525
3223	97489233
3256	59636498
3234	69662995
3257	57544769
3276	59568365
3285	36990730
3312	41254239
3346	85058459
3377	55674193
3400	30588057
3427	79766847
3453	68485921
3484	49595944
3518	09346645
3555	65956149
3586	47437872
3265	87657558
3658	83741885
3686	55006557
3715	09900266

3742	37846636
3766	49535449
3782	60398936
3803	47859635
3840	50058807
3854	71736660
3887	94716871
3917	85677896
3941	96703653
3976	84752931
4016	89418875
4050	49520927
4084	96071163
4127	18783457
4149	21528546
4186	60404240
4214	96867548
4242	03628254
4273	65165742
4297	85618531

THUNDER BLADE

Genre : **Arcade pilote d'hélicoptère** Editeur : **US GOLD**

Trucs et Astuces :

Après le jeu, laissez l'écran de scores apparaître, puis lorsque l'image d'hélice apparaît, tapez le mot CRASH. Un flash doit apparaître à l'écran vous indiquant que le mot a été enregistré.

Revenez au jeu, puis admirez le travail ! Chaque appui sur la touche <HELP> vous fera avancer d'un niveau.

ZAK MAC KRACKEN

Genre : **Aventure** Editeur : **US GOLD**

Trucs et Astuces :

* SAN FRANCISCO

Prendre le BOCAL A SUSHI, Prendre la FACTURE DU TELEPHONE dans le tiroir de la commode. Prendre le KAZOO dans le tiroir du bureau, prendre le bout de PAPIER sur le mur (ce qui donne un bout de PAPIER DECHIRE). Sortir de la pièce et aller dans la cuisine. Prendre le COUTEAU A BEURRE, retourner dans la chambre et utiliser le COUTEAU A BEURRE avec la CASH CARD qui est sous le bureau. Aller au canapé et ramasser le coussin qui est par terre. Ramassez la TELECOMMANDE qui se trouve sous l'autre coussin et aller rammasser le fil électrique. Après l'avoir branché, utiliser la TELECOMMANDE. Aller dans la cuisine, ouvrir le placard sous l'évier pour y prendre le CRAYON JAUNE. Utiliser le CRAYON JAUNE sur le PAPIER DECHIRE. Ouvrir le réfrigérateur et prendre l'OEUF. Prendre la PETITE CLEF sur le mur et sortir. En sortant, aller à gauche chez le boulanger et sonner 3 fois de suite. Prendre le PAIN RASSIS et aller à la compagnie du téléphone pour payer la FACTURE DE TELEPHONE. Juste avant de sortir, prendre le BULLETIN qui se trouve dans la boîte sur le mur. Aller chez le marchand dans la 14e avenue (1ère porte) et acheter la BOITE A OUTILS, le CLUB DE GOLF et la COMBINAISON. Ouvrir la boîte a OUTILS pour découvrir la CLEF ANGLAISE et le RUBAN ADHESIF, la CORDE et les CISAILLES. Sortir et aller devant la boutique du coiffeur,

utiliser les CISAILLES sur la PINCE A CHEVEUX. Revenir chez ZAC pour mettre en marche le répondeur téléphonique. Dans la cuisine, démonter le syphon de l'évier avec la CLEF ANGLAISE. Mettre le PAIN RASSIS dans l'évier et appuyer sur le bouton juste au-dessus. Vous obtenez maintenant des MIETTES DE PAIN que vous ramassez bien évidement. Remettez le syphon, utilisez le BOCAL A SUSHI dans l'évier. Sortir et aller prendre le bus. Pour réveiller le conducteur, utiliser KAZOO et insérer la CASH CARD dans le lecteur. Une fois à l'aéroport, acheter le LIVRE du fervent avec votre CASHCARD, puis prendre l'avion.

* DANS L'AVION :

Aller au toilettes, mettre le papier hygiénique dans l'évier. Ouvrir le robinet et quand l'eau déborde, utiliser la sonette d'alarme (au fond sur le mur). Aller rapidement au premier fauteuil, prendre le COUSSIN et le BRIQUET qui vient de tomber. Aller rapidement à l'avant de l'avion et mettre l'OEUF dans le four à micro-ondes. Allumer le four et retourner à son siège. Lorsque l'hôtesse est revenue à l'avant de l'avion, ouvrir tous les coffres au-dessus des fauteuils. Dans le dernier vous trouverez un TANK à OXYGENE, le prendre et abréger le vol.

* SEATTLE :

Sortir de l'aéroport et ramasser la BRANCHE D'ARBRE. Donner les cacahuètes à l'écureuil et creuser la terre avec la BRANCHE D'ARBRE. Entrez dans la grotte et prendre le NID D'OISEAU abandonné (qui se trouve un peu au-dessus à la droite de ZAC) avec le COUTEAU A BEURRE. Aller à la FOSSE A FEU, au milieu, et mettre la BRANCHE D'ARBRE et le NID D'OISEAU. Allumer le tout avec le BRIQUET. Aller vers les marques étranges et utiliser le CRAYON JAUNE dessus. Aller dans le passage secret et devant la statue utiliser la TELECOMMANDE. Prendre le CRISTAL BLEU et aller à l'aéroport. Utiliser le terminal pour prendre un billet pour MIAMI. Prendre l'avion.

* MIAMI :

Dans l'aéroport, donner le LIVRE au clochard qui vous donnera une

BOUTEILLE DE WHISKY. Utiliser le terminal pour revenir à SAN FRANCISCO.

* SAN FRANCISCO :

Allez chez le marchand et vendez la TELECOMMANDE et le COUTEAU A BEURRE. Sortir et aller mettre le CRISTAL BLEU dans la boîte à lettres de la deuxième porte. A ce moment là, vous faites connaissance avec ANNIE qui est avec vous sur terre, MELISA et LESLIE qui se trouvent sur MARS (rappelez-vous à la télévision). ANNIE vous donne un FRAGMENT DE CRISTAL. ANNIE a trouvé sa CASH CARD sous le buvard, aller prendre le bus avec ANNIE. A l'aéroport, ANNIE reste là pour l'instant et ZAC prend l'avion pour LONDRES, puis KATMANDOU.

* KATMANDOU :

Aller à droite et donner le LIVRE au garde. Entrer et aller voir le GOUROU qui vous expliquera comment se servir du CRISTAL BLEU. Sortir et aller à droite pour mettre le feu à la paille. Aller à la prison et prendre le drapeau. retourner au YAC et utiliser la CASH CARD sur le YAC pour retourner à l'aéroport. Utiliser le terminal pour aller à KINSHASA.

* KINSHASA :

Aller dans la jungle, prendre n'importe quel passage et dans le village, aller dans la dernière hutte. Donner le CLUB DE GOLF au SHAMAN qui va vous faire voir une danse intitulée "La danse qui déverrouille la porte de la tête", bien regarder cette danse et surtout noter dans quel ordre les trois danseurs s'accroupissent à la fin de la danse (après avoir allumé le feu). Il est TRES IMPORTANT de noter l'ordre car il diffère à CHAQUE partie.

* MARS

Aller dans le vaisseau et prendre la CASSETTE, le MAGNETOPHONE, ouvrir la boîte à gants et prendre le FUSIBLE et les CASH CARDS. Sortir du vaisseau et donner à LESLIE une des CASH CARDS. Aller tout à fait à gauche et prendre un JETON dans le monolithe en utilisant la CASH CARD. Aller à droite et rentrer dans l'hôtel. Y faire venir LESLIE. Utiliser le JETON avec la plaque METALLIQUE, enlever le fusible brûlé et le remplacer par celui pris dans le vaisseau. Fermer la porte extérieure et ouvrir celle du dortoir. MELISSA prend L'ECHELLE, à droite de la pièce, et le RUBAN ADHESIF sur l'armoire. LESLIE prend le BALAI et la TORCHE dans l'armoire. Sortir de l'hôtel et aller au LONG VISAGE à droite, utiliser l'échelle contre la porte et pousser les boutons dans l'ordre de la danse du SHAMAN à KINSHASA. Aller à la deuxième statue et lire les masques étranges. Noter le dessin et aller à la première grande porte à gauche, utiliser le RUBAN ADHESIF sur la CASSETTE puis la mettre dans le MAGNETOPHONE. utiliser l'ECHELLE contre le piedestal, monter, allumer le MAGNETOPHONE et le mettre sur ENREGISTREMENT, prendre la sphère. La porte s'ouvre et LESLIE la passe. Dans le labyrinthe, aller à la porte VIOLETTE, BLEUE, VIOLETTE. Actionner les deux interrupteurs. Sortir et prendre la porte VERTE, VIOLETTE. Porte du couloir DROITE. Lire les marques étranges et noter le dessin. Ressortir du labyrinthe et dans a grande salle aller avec MELISSA à la deuxième grande porte. MELISSA allume le MAGNETOPHONE en position JOUER et LESLIE passe la porte. Aller au fond du couloir, passer la porte, ramasser le ANKH et ressortir vers la grande salle. Aller avec MELISSA à la troisième porte à gauche et l'ouvrir. LESLIE rentre. Dans la salle, utiliser le ANKH dans la serrure, pousser le bouton de l'appareil, prendre la CLEF D'OR et retourner avec MELISSA dans le vaisseau. Faire le plein d'oxygène à LESLIE eT MELISSA, choisir ZAC. ZAC et ANNIE doivent se rendre au CAIRE.

* LE CAIRE :

Sortir de l'aéroport et aller à la première puis la deuxième jambe du sphinx. ZAC doit utiliser le CRAYON JAUNE sur les marques étranges et refaire le dessin vu dans le labyrinthe de MARS. Une fois la porte ouverte ZAC et ANNIE doivent passer les portes où se trouve un SOLEIL au-dessus. Passer la porte où il y a deux yeux dessus. ANNIE lit les hyérogliphes et pousse les boutons suivant l'ordre indiqué. ZAC utilise le CRAYON JAUNE sur la CARTE DE PAPIER pour recopier le dessin de la pyramide de MARS. Lire les marques étranges et noter le dessin. ZAC sort du Sphinx et va à l'aéroport. Aller à LONDRES puis MEXICO.

* MEXICO :

Sortir de l'aéroport, traverser la jungle en prenant n'importe quel chemin, aller dans le temple. Dans le temple, vous servir du BRIQUET pour allumer les torches et trouver la salle où se trouve une statue. Utiliser le CRAYON JAUNE sur les marques étranges et refaire le plan vu sur la deuxième statue sur MARS. Prendre le FRAGMENT DE CRISTAL et retourner à l'aéroport pour aller à LIMA au Pérou.

* LIMA :

Traverser la jungle et mettre les MIETTES DE PAIN sur la mangeoire à oiseaux. Utiliser le CRISTAL BLEU sur l'oiseau, aller à droite puis vers la statue géante. Aller dans l'oeil gauche, prendre la MANUSCRIT et revenir à ZAC très rapidement. Reprendre le contrôle de ZAC et aller à l'aéroport avant la venue de l'alien. Prendre l'avion pour MEXICO, puis LONDRES.

* LONDRES :

Amener ANNIE à LONDRES. Donner la BOUTEILLE DE WHISKY à ANNIE. Elle donne cette bouteille au garde puis coupe le courant. ZAC découpe la grille avec les CISAILLES et entre. ZAC met les deux fragments de cristal sur l'autel ainsi que le drapeau. Amener ANNIE et lui donner le MANUSCRIT, elle le lit et les deux fragments se

transforment en CRISTAL JAUNE. ANNIE retourne à l'aéroport et ZAC prend le CRISTAL JAUNE puis l'avion pour LE CAIRE et KINSHASA.

* KINSHASA :

Donner le CRISTAL JAUNE au SHAMAN qui explique comment s'en servir pour se téléporter jusqu'à LIMA.

* LIMA :

Prendre le CANDELABRE puis se téléporter sur MARS.

* MARS :

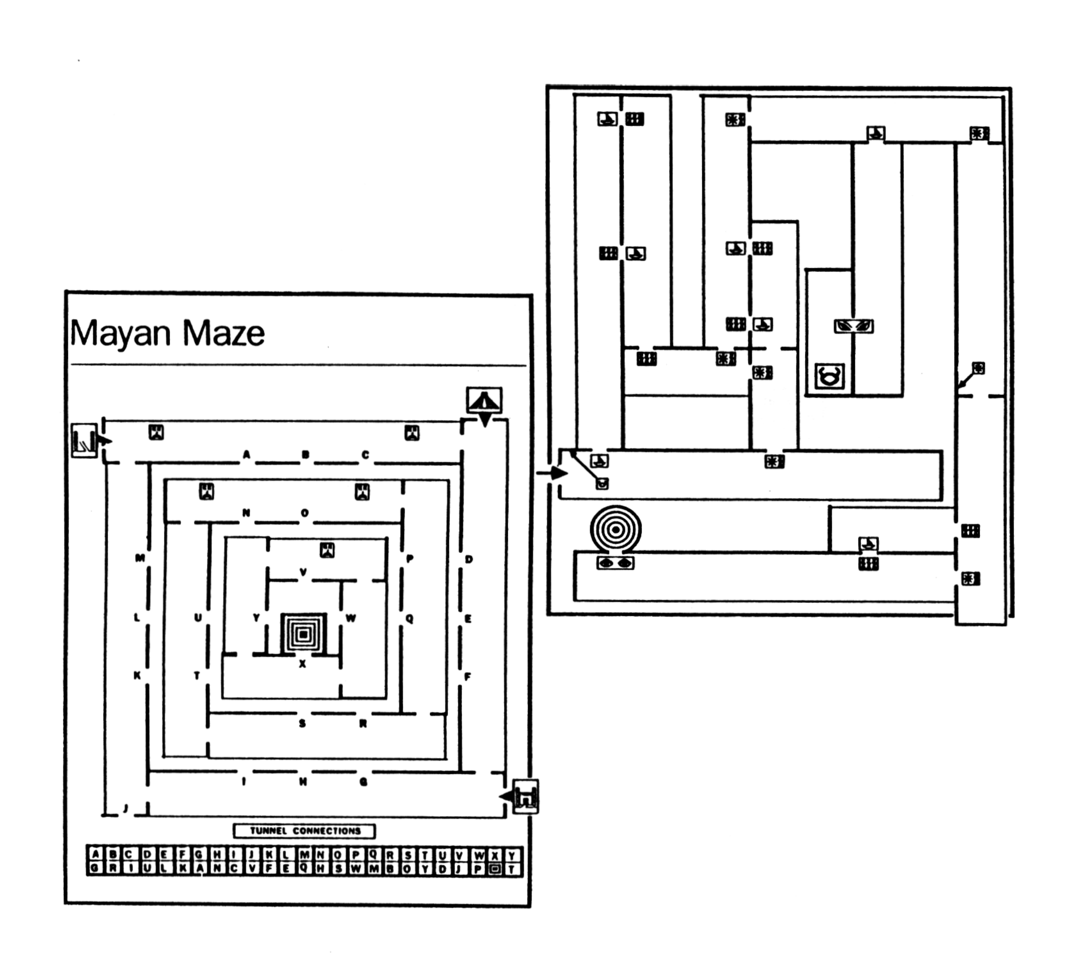
Reproduire le dessin vu dans le Sphinx. Sortir en prenant la porte de gauche puis la porte JAUNE (servez-vous du briquet pour y voir un peu) et enfin la porte du couloir à gauche. Dans la grande salle, mettre la COMBINAISON, utiliser le TANK A OXYGENE, mettre le BOCAL A SUSHI sur la tête et utiliser le RUBAN ADHESIF sur le BOCAL. Sortir de la salle et rejoindre LESLIE et MELISSA dans le vaisseau. Faire le plein d'oxygène à tout le monde. LESLIE va devant l'entrée de l'hôtel et utilise le BALAI E.T. sur le sable pour découvrir les panneaux solaires. Tout le monde prend un JETON et l'utilise avec le TRAMWAY. Dans la pyramide, LESLIE utilise le BALAI E.T sur le sable qui se trouve devant la porte. ZAC ouvre la porte avec la PINCE A CHEVEUX. Tout le monde entre dans la pyramide et emprunte la porte au fond. Dans la salle à l'entrée se trouve une torche que ZAC allume, MELISSA pousse les pieds du sarcophage. Un passage secret apparaît et ZAC et LESLIE montent l'escalier (MELISSA doit toujours pousser les pieds du sarcophage) LESLIE ouvre la boîte avec la CLEF D'OR et appuye sur le bouton. ZAC prend le CRISTAL BLANC puis se téléporte à SEATTLE, puis prend l'avion (après avoir enlevé son équipement) pour MIAMI et le TRIANGLE DES BERMUDES.

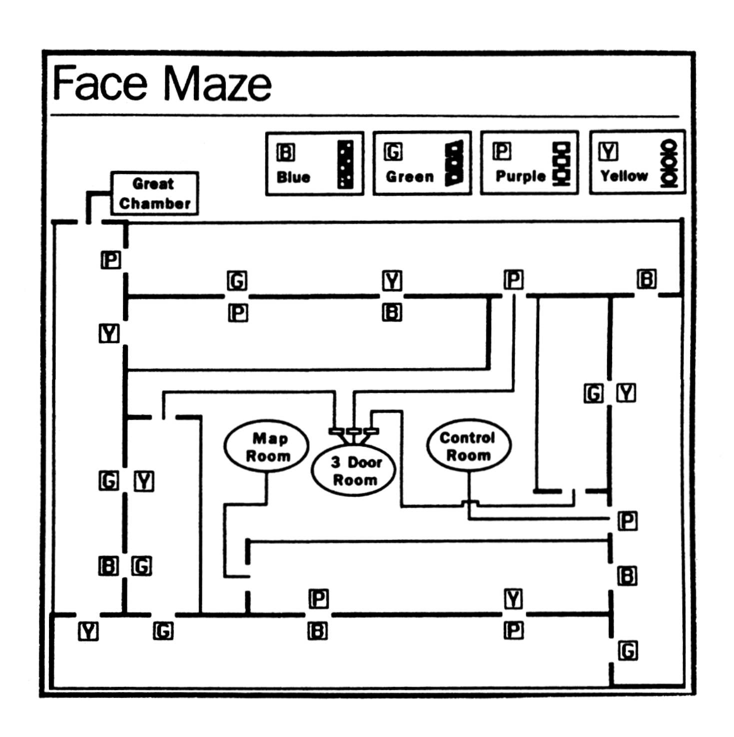
* TRIANGLE DES BERMUDES :

Sauter de l'avion en parachute et une fois dans l'eau, utiliser le KAZOO pour faire venir le dauphin. Utiliser le CRISTAL BLEU sur le dauphin et plonger. Sous l'eau, aller à droite, pousser le goémond, prendre l'objet BRILLANT. Remonter à la surface et donner cet objet à ZAC. Reprendre le contrôle de ZAC et se téléporter au CAIRE.

* LE CAIRE :

Amener ANNIE au CAIRE et la faire aller dans la pyramide (à gauche quand on sort de l'aéroport) ZAC actionne le levier de gauche qui ouvre une trappe et qui permet à ANNIE de venir le rejoindre. ZAC utilise l'OBJET BRILLANT, le CANDELABRE et les 3 CRISTAUX sur la base, puis ZAC et ANNIE actionnent simultanément les deux interrupteurs de chaque côté.


Mayan Maze
A B C
N O
V
M P D
L U Y W Q E
X
K T F
S R
I H G
J
TUNNEL CONNECTIONS
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y
G R I U L K A N C V F E Q H S W M B O Y D J P T


Face Maze
B Blue
G Green
P Purple
Y Yellow
Great Chamber
Map Room
3 Door Room
Control Room

OBJET	LOCALISATION	UTILISATION
Fan club card	13e avenue	Dans la boîte aux lettres Donner au roi pour l'amadouer
Mailbox	13e avenue	Formulaire postal, permet d'obtenir la "Fan Club Card"
Stale bread	13e avenue	A employer pour atteindre des objets, tuer l'écureuil, creuser un trou, peut être émietté pour attirer les oiseaux
Bobby pin sign	14e avenue	A employer pour atteindre des objets, Déverrouille porte pyramide de Mars
Drop slot	14e avenue	Insérer objet pour rencontrer Annie
Fuse box	air lock	Sous une plaque métallique, remplace fusible brûlé
Flotation seat	airplane	Maintien en surface sur l'océan
Lighter	airplane	Sous le siège flottant, allume le feu dans la caverne, allume les torches aux murs, employer comme torche
Peanuts	airplane	Pour se défaire de l'écureuil
Sink	airplane	Boucher pour créer une diversion

OBJET	LOCALISATION	UTILISATION
Toilet paper	airplane	Bouche l'évier de l'avion
Oxygen tank	airplane bin	Pièce de l'équipement de rechange
Newsstand	airports	A lire pour connaître les dernières nouvelles
Reservations	airports	Acheter billet d'avion
Terminal ankh	ankh chamber	Insérer dans le panneau de la salle de projection pour désactiver le champ de force
Glowing object	Atlantean ruins	Pièce de la machine
Parachute	biplane	Sauter du biplan, protéger Zak des vaisseaux caponiens pendant sa chute
Cabinet	caponian secret room	Objets confisqués et maquillés tels qu'entreposés ici
Lott-o-Dictor	caponian spaceship	Donne les numéros gagnants du Loto de demain
Scroll	eye cave (left)	Annie lit pour faire fondre le cristal jaune
Candelabra	eye cave (right)	Pièce de la machine
Broom alien	hostel	Balaye poussière et sable des panneaux solaires, balaye le sable de la porte de la pyramide de Mars

OBJET	LOCALISATION	UTILISATION
Flashlight	hostel	Dans l'armoire de droite, pour s'éclairer dans "Face Maze" et dans la pyramide de Mars
Vinyl tape	hostel	Permet l'enregistrement sur digital audio tape
Cabinet	jail	Ouvrir pour récupérer objets confisqués
Key ring	Katmandu jail	Ouvre la cellule
Flag pole	Katmandu street	Bâton lumineux pour faire fondre le cristal jaune
Hay	Katmandu street	Enflammer pour distraire le policier
White crystal	Mars crystal chamber	Pièce de la machine
Sand pile	Mars pyramid door	Enlever pour découvrir la serrure
Monolith	martian desert	Insérer la "CashCard" pour acheter un jeton de tram
Tokens	martian desert	Du monolithe, dévisser l'"Airlock Panel", prix du trajet en tram

OBJET	LOCALISATION	UTILISATION
Whiskey	Mia airport	Annie le donne à la sentinelle de Stonehenge pour pouvoir passer
Golf club	pawn shop	Donner au Shaman, il connaîtra alors votre danse secrète
Guitar	pawn shop	Donner au roi pour l'amadouer
Gold key	projection room	Ouvre la petite boîte dans la chambre du cristal de Mars
Panel	projection room	Utiliser avec Ankh pour désactiver le champ de force
Blue crystal chamber	mindlink with animals	Pièce de la machine
Sensor	Rainier crystal chamber	Sensor, détecte la lumière infra-rouge
Tree branch	Rainier foothill	Pour faire du feu
Book	SFO airport	Donner au clochard pour avoir du whisky, donner au garde Ashram pour pouvoir entrer
Boom box	shuttle bug	Enregistre les ouvertures/ fermetures de la porte de la chambre, utiliser l'enregistrement pour ouvrir la porte de la chambre
Fuse	shuttle box	Dans la boîte à gants, permet de réparer l'"Air lock"

OBJET	LOCALISATION	UTILISATION
Leslie's cash card	shuttle bug	Dans la boîte à gants, Leslie l'utilise pour ses dépenses
Melissa's cashcard	shuttle bug	Dans la boîte à gants, Melissa l'utilise pour ses dépenses
Oxygen valve	shuttle bug	Utiliser pour remplir les casques des alliés, utilisé pour remplir le réservoir d'oxygène de Zak
Annie's Cash card	society	Sous le buvard, Annie l'utilise pour ses dépenses
Crystal shard 1	society	Fusible avec un autre "shard" pour créer un cristal jaune téléporteur
Yellow crystal	Stonehenge	Utiliser pour téléporter, pièce de la machine
Application	The phone company	Remplir et poster pour recevoir la "Fan Club Card"
Pay phone	The phone company	Chercher un numéro de téléphone, appeler pour distraire le représentant
Duct tape	tool kit	Crée le vide entre le casque "en aquarium" et la combinaison de plongée
Money wrench	tool kit	Détache le tuyau situé sous l'évier de la cuisine de Zak pour avoir des miettes de pain

OBJET	LOCALISATION	UTILISATION
Wire cutters	tool kit	Enlève le badge "Bobby", découpe un trou dans la clôture de Stonehenge
Bedroom lamp	Zak's bedroom	Maison pour Sushi
Fish bowl	Zak's bedroom	Peut être utilisé comme casque spatial
Loose boards	Zak's bedroom	Entrée de la chambre secrète caponienne
Telephone	Zak's bedroom	Distrait le représentant
Tom wallpaper	Zak's bedroom	On peut y dessiner une carte
Zak's CashCard	Zak's bedroom	Zak l'utilise pour ses dépenses
Kazoo	Zak's desk drawer	Utiliser pour réveiller le chauffeur de bus, pour appeler le dauphin

Le Maître du Jeu sur AMIGA

Vous ne dormez plus. Les jeux innombrables qui peuplent votre **AMIGA** hantent vos nuits.

Vous n'en finissez pas de mourir avec BIONIC COMMANDO ?
Grâce à ce livre, offrez-vous 128 vies supplémentaires...

DRAGON'S LAIR vous fascine mais se termine toujours trop tôt.
Nous vous donnons la solution complète de ce jeu d'aventure.

Après le maître du Jeu pour C-64, voici le Maître du Jeu sur **AMIGA.** Une sélection de jeux les plus fameux disponibles sur le fabuleux ordinateur graphique **AMIGA.**

Découvrez des dizaines de trucs et astuces pour améliorer, maîtriser, vaincre, dompter. Tous les trucs pour gagner sans tricher et aussi tous les trucs pour gagner en trichant vous sont offerts.

Voici la liste des jeux concernés par ce volume.

ARKANOID
BARBARIAN II
BATMAN
BETTER DEAD THAN ALIEN
BIONIC COMMANDO
BOMBUZAL
BONE CRUNCHER
CAPTAIN BLOOD
CARRIER COMMAND
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE
DARK SIDE
DRAGON'S LAIR
DUNGEON MASTER
ELIMINATOR
ELITE
EMERALD MINE
EMPIRE STRIKES BACK
EXPLORA
F/A-18 INTERCEPTOR
FAERY TALE
FALCON
FISH
FLYING SHARK
FUSION
GOLDRUNNER
HEROES OF THE LANCE
HYBRIS
IK
IMPACT
INCREDIBLE SHRINKING SPHERE
JEANNE D'ARC
KING'S QUEST II
KING'S QUEST III
MERCENARY
MILLENIUM
MORTEVIELLE MANOR
NEBULUS
OBLITERATOR
OUTRUN
PACLAND
POPULOUS
RAMBO III
ROAD BLASTER
S.D.I.
SUPER HANG-ON
SWORD OF SODAN
TEST DRIVE
THE KRYSTAL
THE SENTINEL
THUNDER BLADE
ZAK MAC KRACKEN

BCM sc
24, route de la Sapinière, B-4960 BANNEUX - BELGIQUE

ISBN 2-87111-025-5

N° 500 402

9 782871 110255

125 FF

BCM

Patrick BRUNET

Le Maître du Jeu sur AMIGA